WARHAMMER

LE JEU DE RÔLE

LES ROYAUMES RENÉGATS



Bibliothèque INTERDITE



TAILLEZ-VOUS UN ROYAUME !

Au sud de l'Empire s'étend une terre morcelée, une mosaïque de minuscules royaumes et principautés. C'est une région tourmentée par la guerre, où les alliances fluctuent sans arrêt et où l'on rompt les traités aussi vite qu'on les signe. Dans les Principautés Frontalières, un roturier peut espérer gouverner, accéder aux plus hautes fonctions et écrire son propre destin. Pourtant, ne croyez pas qu'un trône soit synonyme de sécurité, car dans ces contrées, une lame plantée entre les omoplates ou une coupe empoisonnée a tôt fait de changer la face du monde en jetant à bas les plus grands seigneurs et en permettant aux plus misérables scélérats de prendre leur place. Bienvenue dans les Principautés Frontalières, sur les terres des *Royaumes Renégats*.

Les Royaumes Renégats est un guide pratique qui vous permettra de créer et de faire évoluer une ou plusieurs principautés dans ces régions tumultueuses.

Dans ces pages vous trouverez :

- Des conseils et des règles détaillées pour façonner vos terres et les secrets qu'elles recèlent.
- Des méthodes qui vous permettront de créer des princes et des archétypes de princes, avec toutes les facettes de leur personnalité, ainsi que des tables destinées à vous aider à définir les courants politiques de votre région.
- Un système de règles précises pour l'élaboration de villes, d'exploitations et de villages, ainsi que la manière d'établir leurs relations avec les principautés qui contrôlent la région.
- De nouvelles carrières parmi lesquelles le Cénobite, le Muletier et l'Argousin.
- Un mode d'emploi complet pour peupler votre région de peaux-vertes, de créatures du Chaos, de morts-vivants et de toutes sortes de monstres abominables.
- Un kit de campagne contenant toutes les informations dont vous avez besoin pour concevoir des aventures dans les Principautés Frontalières et leurs alentours.
- Des recommandations destinées aux MJ qui désirent animer des parties où les PJ gouvernent leurs propres principautés.
- Une région prête à l'emploi, richement détaillée, qui vous permettra de vous lancer immédiatement dans vos propres aventures dans les *Royaumes Renégats*.

Les Principautés Frontalières sont des contrées où les défis abondent et où les dangers sont monnaie courante, mais ce sont aussi des territoires où l'aventure et la réussite vous tendent les bras. Avez-vous les qualités requises pour vous tailler votre propre royaume à la pointe de l'épée ? Saurez-vous empêcher votre lourde couronne de glisser de votre front ? Vous le saurez en parcourant les *Royaumes Renégats* !

VOTRE TRÔNE N'ATTEND PLUS QUE VOUS !

Les Royaumes Renégats est un supplément d'aides de jeu pour Warhammer, le jeu de rôle.

Warhammer sur le web : www.warhammerjdr.fr ; en anglais : www.blackindustries.com





Black Industries

BL Publishing

Bibliothèque Interdite



Les Royaumes Renégats

Une aventure dans les Principautés Frontalières

~ Version Originale ~

Conception et rédaction : *David Chart*

Développement : *Robert J. Schwalb* **Édition :** *Kara Hamilton*
Matériel additionnel : *Owen Barnes & Kate Flack*
Direction et conception artistique : *Hal Mangold*
Relecture : *Scott Neese* **Logo de WJDR :** *Darius Hinks*
Illustrations intérieures : *Alex Boyd, Mike Franchina, Carl Frank, Mark Gibbons, Des Hanley, Phillip Hillicker, Quiton Hoover, Ralph Horsley, Andy Law, Pat Loboyko, Michael Phillippi, Eric Polak, Scott Purdy, Rick Sardinha, Adrian Smith, Christophe Swal, Chris Trevas, Brad Williams & Sam Wood*
Couverture : *Mark Gibbons* **Cartographie :** *Andy Law*
Responsable Warhammer, le jeu de rôle : *Kate Flack*
Responsable du développement : *Owen Barnes*
Directeur de Black Industries : *Marc Gascoigne*

~ Version Française ~

Directeur de publication : *Mathieu Saintout*
Traduction : *Nathalie Huet, Dominique Lacrouts & Sandy Julien pour Kaneda*
Cartographie française : *Cédric Baer*
Réécriture : *Jérôme Vessière pour Kaneda*

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, Juin 2007.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque Interdite
55 rue Sainte Anne
75002 Paris, France
SARL au capital de 8 000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN 13 : 978-2-9-1598951-9

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com





~ Table des matières ~










INTRODUCTION

Bienvenue dans les *Royaumes Renégats*, supplément consacré aux Principautés Frontalières (également qualifiées de Frontalières). Ceux d'entre vous qui disposent déjà des *Héritiers de Sigmar* ou des *Chevaliers du Graal* n'ont pas la moindre idée de ce qui les attend ici. Ce livre est en effet bien différent, et ce, pour trois raisons.

Tout d'abord, la situation politique des Principautés Frontalières est en constante mutation. Toute tentative de description d'ensemble serait obsolète au bout de quelques mois de jeu. Par ailleurs, le véritable patchwork que forment tous ces minuscules États ne facilite pas les généralisations.

Ensuite, les Principautés Frontalières sont conçues pour être très ouvertes, et il est possible d'y croiser à peu près tout ce que l'on peut rencontrer dans les autres régions du Vieux Monde. Une description exhaustive de ce pays lui ferait aussitôt perdre de la souplesse aux yeux des maîtres de jeu.

La troisième raison est cependant la plus importante. Les Principautés Frontalières sont là pour vous permettre de créer votre propre campagne, avec son propre contexte, sa propre histoire, etc., sans être obligé de modifier des contrées établies comme l'Empire ou la Bretonnie. Les personnages joueurs peuvent y renverser des souverains, devenir princes eux-mêmes et tomber en disgrâce, tout cela pendant que le reste du Vieux Monde vaque à ses occupations. Ainsi, l'objectif de ce livre est de vous aider à créer ce type de campagne.

Il a donc fallu trouver la juste mesure. D'un côté, si vous ne modelez pas vous-même la campagne et son univers, ce ne peut être totalement *votre* campagne. Mais d'un autre, personne n'a besoin d'acheter un livre qui lui dit « à vous de tout inventer. » Cet ouvrage tente donc de trouver le bon compromis.

L'univers

La première partie de ce livre (les **Chapitres I** à **IV**) traite de la création d'une contrée des Principautés Frontalières, une région dans laquelle vous pourrez centrer votre campagne. Cette partie contient un grand nombre de tables de détermination aléatoire, mais rien ne vous oblige à vous en servir. Même si vous ne comptez pas toucher aux dés, ces chapitres répondent aux questions que vous pouvez vous poser et vous donnent une bonne notion de ce qu'on est susceptible de rencontrer dans les Frontalières. Vous devriez pouvoir créer votre propre région en une journée de travail, même si vous manquez d'inspiration. D'ailleurs, le résultat des jets pourra fort bien vous insuffler cette inspiration, auquel cas vous aurez peut-être envie d'étoffer vos idées, ce qui prendra alors un peu plus de temps.

Les tables des quatre premiers chapitres sont conçues pour créer une région propice à plusieurs types d'aventure. Ces tables devraient donc vous donner des idées d'aventure et le résultat des dés vous en dira beaucoup sur l'opposition que rencontreront les personnages. Trouver l'idée de départ est souvent l'étape la plus dure, surtout si vous manquez de temps ; c'est pourquoi les tables vous font gagner du temps pour la suite de la campagne, mais aussi dès le début.

Campagne

La seconde partie de ce livre (les **Chapitres V** à **IX**) est consacrée aux campagnes dans lesquelles les personnages joueurs deviennent princes des Frontalières, où ils devront défendre et développer leurs terres. Plus encore que les quatre premiers chapitres, cette partie vous aidera à agrémenter votre campagne d'intrigues et des PNJ de votre cru. C'est pourquoi elle ne propose pas d'aventures prêtes à jouer.

Cependant, elle décrit un certain nombre d'aventures qui pourraient mettre en danger la survie d'une principauté. Vous y trouverez plusieurs aspects traités, avec leurs liens réciproques. Les conseils donnés ici pourront également servir à déterminer les conséquences des succès et des échecs sur l'état de la principauté.

Si vous avez créé le décor, vous disposez déjà de la plupart des personnages et sites nécessaires pour ces aventures. Ainsi, étoffer la campagne se résumera pour vous à décider quels éléments vont dans quelles cases et peut-être à rajouter quelques données de jeu. Encore une fois, cette partie vous fera gagner un temps précieux.

Du bon emploi de ce livre



Cet ouvrage est destiné aux MJ qui n'ont pas le temps ou l'énergie de créer une campagne entière en partant de rien, mais qui n'ont pas envie de faire jouer une aventure directement tirée d'un livre que les joueurs risquent de connaître. Si les joueurs ont tous lu les *Royaumes Renégats*, ils ne sauront rien de plus sur les secrets de votre campagne. Au contraire, si vous êtes vous-même joueur, il serait même intéressant de les encourager à lire le supplément, dans l'espoir que l'un d'eux en tire l'envie de faire sa propre campagne, au sein de laquelle vous pourrez alors jouer.

Ce livre pourra vous servir, même si vous êtes d'une créativité débordante et avez tout le temps et toute l'énergie du monde : une aventure sera toujours plus facile à écrire avec l'aide de la première partie de ce livre. Vous souhaiterez alors probablement ignorer certains jets de dés, mais d'un autre côté, les résultats inspirent parfois des idées auxquelles on n'avait pas pensé.

C'est votre coin du Vieux Monde, faites-en ce qui vous plaît.

— Ta mère était une snotling, tellement minable que sa tribu l'a jetée.

La silhouette déguenillée à cheval souriait au son des rires des brutes qui se tenaient autour d'elle, tandis que le grand gaillard qui était devant eux brandissait son marteau.

— Et toi, tu frayes avec des créatures d'un mal innommable, venues des Désolations du Nord. Mais passons sur tes parents, l'honneur exige que coule ton sang.

Ilsa s'accroupit derrière le rocher vers lequel l'avait traînée son guide et observait la scène en silence. Elle ne voulait pas se faire prendre dans un affrontement entre bandes de voyous. L'homme au marteau n'avait qu'une poignée de bandits pour l'épauler, mais il avait l'air bien plus serein que l'autre. Le combat qui suivit montra pourquoi : non seulement il savait se battre, mais sa bande maniait les armes comme une troupe de mercenaires émérites, tandis que celle de son adversaire ne valait pas mieux que quelques paysans tout juste enrôlés. L'affrontement ne s'éternisa pas, Ilsa restant cachée pendant que l'on tranchait les gorges des survivants. Quand le calme fut revenu, son guide se tourna vers elle.

— Alors, qu'est-ce que vous pensez du prince Siegmund ?

— On dirait qu'il ne sait pas tenir les bandits qui rôdent par chez lui, à voir les violences qu'ils se permettent.

Le guide la fixa incrédule quelques instants, puis il se mit à rire de bon cœur.

— Des bandits ? C'étaient le prince Siegmund et son armée, livrant une bataille épique contre le grand-duc Hugo et ses troupes. Vous êtes nouvelle dans les Frontalières, je me trompe ?









LE CADRE DES FRONTALIÈRES

« —Tu sens ça ? C'est le parfum du destin…
—C'est marrant, mais moi, tout ce que je sens, c'est le fumier. »

—MERCENAIRES TRAVERSANT LES PRINCIPAUTÉS FRONTALIÈRES

Chapitre I



Des montagnes aux cours d'eau, en passant par les ruines d'anciennes communautés, le relief est un aspect important des différentes régions des Frontalières. Rares sont les habitants qui ont le pouvoir d'altérer véritablement leur environnement, qui est donc le décor figé de guerres incessantes.

Bien que le relief reste le même, il n'en influence pas moins le déroulement des conflits. Une rivière fait une frontière évidente, mais elle constitue également une voie marchande des plus intéressantes si un prince en puissance parvient à en contrôler les deux rives. Les marais et les montagnes ont tendance à scinder les régions, mais aussi à abriter des monstres de tout type. C'est ainsi que le **Chapitre I : Le cadre des Frontalières** vous aide à concevoir votre propre contrée des Principautés Frontalières en vous décrivant leur cadre.

CONCEPTION D'UNE RÉGION

Les chapitres suivants sont censés être employés dans l'ordre d'apparition.

1. Déterminer la géographie
(**Chapitre I : Le cadre des Frontalières**, page 6)

2. Déterminer les ruines anciennes
(**Chapitre I : Le cadre des Frontalières**, page 9)

3. Déterminer les princes sévissant dans la région
(**Chapitre II : Les princes des Frontalières**, page 19)

4. Déterminer les relations entre les princes
(**Chapitre II : Les princes des Frontalières**, page 33)

5. Déterminer les communautés de la région
(**Chapitre III : Les habitants des Frontalières**, page 41)

6. Déterminer les monstres menaçant la région
(**Chapitre IV : Les dangers des Frontalières**, page 56)

Matériel nécessaire



Pour concevoir votre propre région des Principautés Frontalières, vous devrez disposer des objets suivants :

- Ce livre
- Deux dés à 10 faces
- Un bloc de papier quadrillé
- De quoi prendre des notes
- Plusieurs crayons. L'idéal serait d'avoir plusieurs couleurs, mais ce n'est pas obligatoire.
- Une gomme
- Beaucoup de temps. Si c'est la première fois que vous vous servez des *Royaumes Renégats*, préparez-vous à passer une journée complète pour créer une simple région de 20 cases sur 20.
- D'autres suppléments de *WDJR* pourront s'avérer utiles pour déterminer tout ce qui relève des profils et données, mais cette étape peut intervenir à la fin.

Avant de commencer, il vous faudra de quoi tracer une carte, de préférence du papier quadrillé. Les détails se limiteront à noter le contenu des cases, si bien qu'un quadrillage relativement serré conviendra. Pour votre première carte, nous vous conseillons une région de 20 cases de côté. En dessous, cela devient vraiment petit et en dessus, vous risquez de vous décourager. Cela représente donc 400 cases, ce qui demandera déjà pas mal de temps. Une fois que vous aurez fait votre première carte, vous aurez une bonne idée du travail nécessaire en fonction de la taille des contrées que vous souhaiterez créer. N'oubliez pas qu'une carte de 40 cases sur 40 est quatre fois plus vaste qu'une contrée de 20 cases sur 20, et non deux fois. Si vous disposez d'un bloc de papier quadrillé, le nombre de cases contenues par page est une bonne base de départ, tant que le quadrillage n'est pas trop serré. Si vous souhaitez vraiment coller au 20 par 20, il vous faudra probablement laisser vide une partie de la page (ce qui permet d'y écrire des notes).



Ilsa se fraya un chemin à travers un nouveau taillis, jurant contre les épines qui s'accrochaient encore à ses vêtements. Ils évoluaient dans un vallon relativement plat entre les collines, mais ces épineux ne facilitaient pas leur progression.

— Je suppose que c'est ce qu'on appelle les bad-lands, médita-t-elle à voix haute.

— En réalité, répondit son guide, il s'agit de l'une des terres les plus fertiles de la région. Des seigneurs se sont battus pour elle.

— Ça, fertile? fit Ilsa d'un regard circulaire.

Il est important de noter tous les résultats que vous obtenez. Le mieux est de les écrire sur une feuille et de les répertorier sur la carte ; vous gardez ainsi deux traces, précaution qui s'avère souvent utile au moment des parties. Si vous oubliez de noter un résultat, vous pourrez toujours en inventer un ou le retirer, mais autant éviter de se donner du travail en plus.

À partir de là, vous pouvez placer votre contrée dans n'importe quelle région des Principautés Frontalières. La localisation exacte peut être décidée plus tard. Si par exemple, l'un des flancs est dominé par les montagnes, vous pourrez placer ces dernières en bordure, près des Voûtes. Tandis que si vous avez une partie de littoral, il vous faudra placer votre contrée le long du golfe Noir.

Quadrillage

Chaque case représente une zone des Principautés Frontalières de 6 kilomètres de côté. Ainsi, si un village se trouve au centre d'une case, cela signifie que les villageois pourront évoluer dans cette case et les huit adjacentes au cours d'une même journée, la case même contenant la plupart des champs et des forêts dans lesquels ils travaillent chaque jour.

Tables de détermination aléatoire

Les quatre premiers chapitres de cet ouvrage contiennent de nombreuses tables de ce type. On peut même dire qu'ils sont faits de ces tables et d'instructions sur la manière de les utiliser. Ces tables vous sont fournies dans le seul but de vous aider à créer un environnement pour votre campagne. Chaque fois que vous avez une meilleure idée, n'hésitez pas à ignorer les résultats d'une table. Si un jet ne vous convient pas, lancez de nouveau les dés. Il ne s'agit aucunement de « tricher » ou même de « contourner la règle ». Nous vous incitons directement à œuvrer de la sorte.

L'un des aspects les plus délicats de la création d'une campagne consiste à donner vie aux zones pour lesquelles vous n'avez pas d'avis tranché. C'est là que les tables se montrent les plus utiles. Parfois, il est également difficile de trouver une bonne idée de départ. Vous pouvez alors vous servir des tables pour trouver l'inspiration. Mais elles ne sont là que pour vous aider quand vous n'êtes pas totalement décidé. Si vous savez ce que vous voulez, ignorez-les, purement et simplement. Si un résultat vous inspire une idée, ignorez les tables annexes et développez-la.

Les tables sont donc là pour vous faciliter la tâche et non pour vous compliquer la vie. Employez-les comme telles.

Représentation de la géographie des sauvages et indomptées
— Principautés Frontalières —
Dévoilant également les forteresses naines et les menaces peaux-vertes

Seigneur Otto von Siert,
Si je comprends que la mainmise de Marienburg sur vos terres ancestrales vous cause une grande peine, je ne puis vous recommander de déménager vers les Principautés Frontalières : cette province est aussi dangereuse qu'on le raconte. Néanmoins, si vous persistez dans cette idée saugrenue, cette carte vous aidera à choisir une contrée à conquérir. M.T.

GÉOGRAPHIE

La toute première étape consiste à définir l'aspect géographique de votre contrée. Cela passe par un certain nombre de jets de dés sur les tables suivantes, selon la procédure évoquée plus haut. Commencez par la **Table 1–1 : géographie**. Le résultat vous donnera le type de relief, le type de végétation (le cas échéant) et la surface couverte. Les types de relief et de végétation sont détaillés après la table.

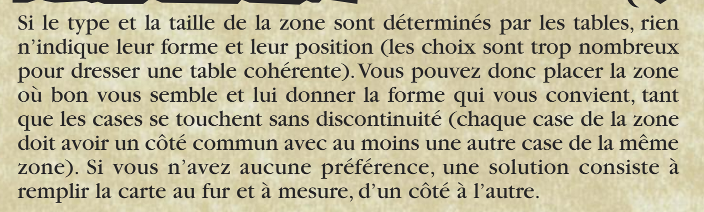
Tous les résultats autres que *Particularité* ajoutent 10 à votre prochain jet sur la **Table 1–1 : géographie**. Ces bonus sont cumulatifs.

DÉTERMINATION DE L'ASPECT GÉOGRAPHIQUE

La procédure est la suivante :

1. Jetez les dés et consultez la **Table 1–1 : géographie**, en ajoutant le bonus en cours (0 au départ).
2. Si le résultat est inférieur à 101, passez à l'étape 3. Sinon, passez à l'étape 9.
3. Si vous obtenez un cours d'eau (jet se terminant par un 0), passez à l'étape 6. Sinon, passez à l'étape 4.
4. Lancez les dés indiqués pour déterminer l'étendue de la zone.
5. Placez la zone sur la carte. S'il ne reste plus de place, arrêtez-vous là, sinon, passez à l'étape 7.
6. Ajoutez un cours d'eau à votre carte, de façon cohérente.
7. Ajoutez 10 à votre bonus en cours.
8. Recommencez à l'étape 1.
9. Lancez les dés et consultez la **Table 1–2 : particularités géographiques**.
10. Placez la particularité géographique sur la carte.
11. Le bonus en cours reprend sa valeur initiale (zéro).
12. Recommencez à l'étape 1.

Si vous obtenez trois fois de suite un résultat autre que *Particularité*, vous devrez appliquer un bonus de +30 à votre quatrième jet. Si vous obtenez une *Particularité*, le bonus est remis à zéro.



Placez les zones géographiques

Si le type et la taille de la zone sont déterminés par les tables, rien n'indique leur forme et leur position (les choix sont trop nombreux pour dresser une table cohérente). Vous pouvez donc placer la zone où bon vous semble et lui donner la forme qui vous convient, tant que les cases se touchent sans discontinuité (chaque case de la zone doit avoir un côté commun avec au moins une autre case de la même zone). Si vous n'avez aucune préférence, une solution consiste à remplir la carte au fur et à mesure, d'un côté à l'autre.

Si la zone ne peut s'adapter à l'espace que vous souhaitez créer, contentez-vous de remplir la place restante. Si la zone domine totalement une partie de la carte (parce que la surface couverte est très grande), vous pouvez tout à fait la faire déborder sur la « carte » voisine, notamment s'il s'agit d'une zone de montagne, de marais ou de bad-lands. La proximité d'une région aussi dangereuse peut prendre une place de choix dans la campagne.

Description des types de terrain

Voici la description des divers types de terrain que l'on trouve dans les Principautés Frontalières.







TABLE 1–1 : GÉOGRAPHIE

1d100	Type et étendue du terrain
01	Plaine aride, d% cases
02	Plaine broussailleuse, d% cases
03	Plaine boisée, d% cases
04	Collines arides, d% cases
05	Collines broussailleuses, d% cases
06	Collines herbeuses, d% cases
07	Montagnes arides, d% cases
08	Marais arides, d% cases
09	Bad-lands arides, d% cases
10	Cours d'eau
11	Plaine aride, d% cases
12	Plaine broussailleuse, d% cases
13	Plaine herbeuse, d% cases
14	Collines arides, d% cases
15	Collines broussailleuses, d% cases
16	Collines boisées, d% cases
17	Montagnes broussailleuses, d% cases
18	Marais broussailleux, d% cases
19	Bad-lands broussailleuses, d% cases
20	Cours d'eau
21	Plaine aride, d% cases
22	Plaine broussailleuse, d% cases
23	Plaine boisée, d% cases
24	Collines arides, d% cases
25	Collines broussailleuses, d% cases
26	Collines herbeuses, d% cases
27	Montagnes boisées, d% cases
28	Marais herbeux, d% cases
29	Bad-lands herbeuses, d% cases
30	Cours d'eau
31	Plaine aride, d% cases
32	Plaine broussailleuse, d% cases
33	Plaine herbeuse, d% cases
34	Collines arides, d% cases
35	Collines broussailleuses, d% cases
36	Collines boisées, d% cases
37	Montagnes arides, d% cases

1d100	Type et étendue du terrain
38	Marais arides, d% cases
39	Bad-lands arides, d% cases
40	Cours d'eau
41	Plaine aride, d% cases
42	Plaine broussailleuse, d% cases
43	Plaine boisée, d% cases
44	Collines arides, d% cases
45	Collines broussailleuses, d% cases
46	Collines herbeuses, d% cases
47	Montagnes broussailleuses, d% cases
48	Marais broussailleux, d% cases
49	Bad-lands broussailleuses, d% cases
50	Cours d'eau
51	Plaine aride, d% cases
52	Plaine broussailleuse, d% cases
53	Plaine herbeuse, d% cases
54	Collines arides, d% cases
55	Collines broussailleuses, d% cases
56	Collines boisées, d% cases
57	Montagnes boisées, d% cases
58	Marais herbeux, d% cases
59	Bad-lands herbeuses, d% cases
60	Cours d'eau
61	Plaine aride, d% cases
62	Plaine broussailleuse, d% cases
63	Plaine boisée, d% cases
64	Collines arides, d% cases
65	Collines broussailleuses, d% cases
66	Collines herbeuses, d% cases
67	Montagnes arides, d% cases
68	Marais arides, d% cases
69	Bad-lands arides, d% cases
70	Cours d'eau
71	Plaine aride, d% cases
72	Plaine broussailleuse, d% cases
73	Plaine herbeuse, d% cases
74	Collines arides, d% cases

1d100	Type et étendue du terrain
75	Collines broussailleuses, d% cases
76	Collines boisées, d% cases
77	Montagnes herbeuses, d% cases
78	Marais boisé, d% cases
79	Bad-lands boisées, d% cases
80	Cours d'eau
81	Plaine boisée, 1d10x20 cases
82	Plaine broussailleuse, 1d10x20 cases
83	Plaine aride, 1d10x20 cases
84	Collines herbeuses, 1d10x20 cases
85	Collines broussailleuses, 1d10x20 cases
86	Collines arides, 1d10x20 cases
87	Montagnes broussailleuses, 1d10x20 cases
88	Marais broussailleux, 1d10x20 cases
89	Bad-lands broussailleuses, 1d10x20 cases
90	Cours d'eau
91	Plaine herbeuse, 1d10x50 cases
92	Plaine broussailleuse, 1d10x50 cases
93	Plaine aride, 1d10x50 cases
94	Collines boisées, 1d10x50 cases
95	Collines broussailleuses, 1d10x50 cases
96	Collines arides, 1d10x50 cases
97	Montagnes arides, 1d10x50 cases
98	Marais broussailleux, 1d10x50 cases
99	Bad-lands broussailleuses, 1d10x50 cases
100	Cours d'eau
101+	Particularité : consultez la **Table 1–2**.

Bad-lands

Les bad-lands sont de loin les régions les moins accueillantes des Principautés Frontalières. Ces contrées déchiquetées, inhospitalières et traîtresses présentent peu de sols arables et beaucoup de roche inexploitable. Bien entendu, ces pierres ne forment aucune colline, sans parler de montagne. Il s'agit juste d'éperons, de gorges encaissées, de défilés, d'obstacles et de ravines labyrinthiques. On y trouve des monticules, dont émanent des vapeurs toxiques (lave en particulier). Certaines zones frémissent sous la violence de la terre, qui donne régulièrement de véritables séismes. Les rares fois où il y pleut, la région entière est soumise aux inondations et toute trace de vie est balayée. Voyager à travers les bad-lands n'est donc pas chose aisée et même les peaux-vertes évitent ces contrées. Il est difficile d'y trouver des sites dignes d'accueillir et de protéger une communauté ou un fort, délicat de s'y déplacer, et presque impossible d'y produire de la nourriture. Les personnes qui cherchent avant tout l'isolement sont les seules qui peuvent trouver un intérêt à s'établir ici.

Collines

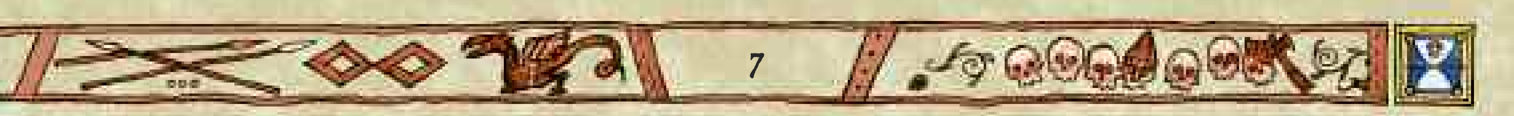
Les collines sont relativement peu élevées et leurs pentes plutôt douces. Leur sommet peut être hérissé de quelques arbres et les fouler ne demande pas d'équipement particulier. La roche nue n'est pas très présente. La culture agricole y est difficile, mais les collines constituent d'excellents pâturages. Les animaux d'élevage ont également l'avantage de pouvoir être rapidement déplacés en lieu sûr si la zone est menacée, les sommets des collines offrant des défenses naturelles. C'est dans les collines et les plaines que l'on retrouve l'essentiel de la population des Frontalières.

Cours d'eau

Les cours d'eau importants désignés par la table n'ont pas d'étendue spécifiée et traversent les autres types de terrain. Dessinez donc à votre gré vos rivières, sans oublier les affluents, tant que cela paraît cohérent. Les cours d'eau descendent généralement des montagnes pour traverser la plaine, mais certains naissent en plaine et traversent les montagnes sous forme de gorges. De même, certaines rivières disparaissent dans des marais, apportant l'eau qui rend la zone si marécageuse, mais d'autres parviennent à s'y frayer un chemin, inondant simplement la région lors des crues de printemps.

Marais

Les marais sont des étendues de basse altitude où converge l'eau, rendant le sol particulièrement boueux. Les chemins praticables sont généralement difficilement perceptibles au milieu de l'eau stagnante et profonde, ce qui ne facilite pas la traversée de ces contrées par ceux qui ne les pratiquent pas régulièrement. L'air y est également profondément vicié, ce qui a tendance à limiter les populations humaines. Les marais conviennent en revanche parfaitement à bien des monstres.



Montagnes

Les montagnes offrent des pics élevés et des pentes abruptes. Exploitations agricoles et voyages sont donc loin d'y être favorisés. L'agriculture est envisageable dans les vallées d'altitude, ces zones étant en outre faciles à défendre contre des assauts importants. Les pics montagneux sont trop élevés pour accueillir des arbres, certains étant recouverts de neige à longueur d'année. De petites communautés vivent dans les montagnes, mais les monstres affectionnent également ces contrées.

Plaine

Globalement, les plaines sont plates, ce qui favorise la culture agricole et permet de tracer des routes. Il est cependant plus délicat de défendre une communauté établie sur un terrain plat que perchée, aspect à ne pas négliger dans les Frontalières. Il est donc essentiel de disposer de fortifications. Les céréales sont également très vulnérables au feu et demandent une vigilance constante.

Végétation

La terre des Principautés Frontalières présente quatre types de végétation. On les trouve sur tous les types de terrain, en fonction des conditions. La seule exception concerne les pics montagneux, qui ne peuvent être boisés, les arbres ne poussant pas en haute altitude, au contraire des pentes plus en aval.

Aride

Les plantes qui poussent dans le désert sont plus que rares. Cela peut être le résultat du manque de pluie (cas du désert classique), mais les raisons peuvent être multiples. On peut ainsi imaginer une zone présentant de la roche solide, mais dépourvue de terre fertile ou caractérisée par la toxicité de son sol. Les zones désertiques ne favorisent aucunement le développement démographique, même les monstres préférant vivre ailleurs. Certains déserts apparaissent également comme de véritables obstacles pour les voyageurs, tandis que la taille réduite d'autres permet de les traverser aisément.

Boisé

Une accumulation d'arbres constitue une forêt. Les forêts sont sombres, si bien qu'il est facile de s'y égarer, mais elles représentent une source de bois pour les communautés qui les bordent. Ce sont aussi les demeures idéales des hommes-bêtes et autres créatures tout aussi inquiétantes.

Broussailleux

Les zones broussailleuses présentent de petits buissons épineux. Cette végétation est un fourrage médiocre pour les animaux, ne produit pas de bois de construction et demande des heures de travail pour libérer des espaces susceptibles d'être cultivés. On y trouve peu de communautés, mais des monstres s'y établissent, quitte à aller piller leur nourriture ailleurs.

Herbeux

Ces étendues présentent peu de plantes plus grandes que des herbes. On y trouve quelques bosquets, mais pour l'essentiel, rien ne cache la vue. La qualité de l'herbe dépend du terrain, mais les collines herbeuses sont idéales pour faire paître les bêtes, tandis que les plaines se convertissent plus facilement en terrains agricoles.

Particularités géographiques

Les Frontalières se caractérisent par un certain nombre de bizarreries géologiques. Certaines sont tout simplement magnifiques, même si les dangers des environs limitent le nombre de visiteurs. La plupart se contentent d'occuper une seule case sur la carte (dans le cas contraire, ceci est spécifié dans la table).

Les particularités se placent sur les terrains existants selon la manière qui vous paraît la plus cohérente.

À-pic

Un escarpement important parcourt le paysage. Il s'élève au moins de soixante mètres au-dessus du niveau moyen du sol de la zone, parfois bien plus. Il arrive qu'un sentier grimpe jusqu'au sommet, mais il faut souvent du matériel d'escalade pour y parvenir. Lancez 1d10, multipliez le résultat par 15 et ajoutez-y 60 pour connaître l'altitude en mètres de l'escarpement. La hauteur de l'à-pic s'atténue de chaque côté. En règle générale, un à-pic fait la liaison entre deux types de terrains différents, mais on en trouve en plein cœur d'une plaine. Il est très rare d'en rencontrer en montagne, car les pentes y sont déjà prononcées.

Butte rocheuse

Également appelée « tor », cette particularité correspond à une colline aux flancs escarpés, présentant un sentier praticable qui monte

TABLE 1-2 : PARTICULARITÉS GÉOGRAPHIQUES

1d10	Particularité
1	À-pic
2	Butte rocheuse
3	Chute d'eau
4	Étang
5	Geyser
6	Grottes, d% cases
7	Montagne isolée
8	Tourbillon d'eau
9	Vallée fertile
10	Volcan




jusqu'au sommet, qui est en outre vaste et plutôt plat, au point de permettre la construction d'une forteresse ou l'établissement d'une petite communauté. Ces buttes favorisent la défense et sont donc presque toujours habitées. Une fois les vallées fertiles occupées par vos communautés, vous devriez placer les suivantes sur ces proéminences rocheuses.

Chute d'eau

Ces particularités offrent le spectacle de gros volumes d'eau dégringolant le long d'une paroi rocheuse. Elles interviennent le long d'une rivière ou d'un fleuve et nécessitent un changement abrupt d'altitude. Ce peut être le cas quand une rivière disparaît sous terre ou qu'apparaît un à-pic. Si nécessaire, n'hésitez pas à ajouter des cours d'eau et des à-pics.

Étang

Étendue d'eau importante, ne présentant aucune source ou évacuation visible. L'eau peut être douce, stagnante ou impure. Il peut y avoir de la vie, ou non. Il vaut mieux ne pas mettre un cours d'eau et un étang dans une même case, même si rien ne l'empêche en théorie, vu la surface représentée par les cases.

Geyser

De l'eau jaillit du sol en quantité. La pression peut produire des jets dépassant la dizaine de mètres de haut. L'eau peut être froide ou chaude, pure ou chargée de soufre (ou de substances plus sinistres). Un geyser est toujours la source d'un cours d'eau, dont vous devrez déterminer l'itinéraire comme expliqué plus haut.

Grottes

Les grottes marquent l'entrée d'un important réseau souterrain. La zone est dominée par la roche naturelle dans laquelle se répartissent les souterrains, aux boyaux parfois très étroits, mais des explorateurs déterminés doivent pouvoir parcourir tout le réseau.

Montagne isolée

Une montagne solitaire domine le paysage environnant. Elle peut être de n'importe quelle forme. Il peut même s'agir d'un volcan éteint présentant un vaste cratère, pouvant aller jusqu'à accueillir une bourgade.

Tourbillon d'eau

Les tourbillons aspirent les navires dans les profondeurs marines et fluviales, rendant la navigation impossible. Ils peuvent apparaître en mer ou sur un cours d'eau. Si votre région ne compte pour l'instant aucun cours d'eau ou littoral, il vous faudra en ajouter.

Vallée fertile

Petite étendue bien plus fertile et accueillante pour les communautés que le terrain environnant. Ce n'est d'ailleurs pas forcément une vallée ; il peut s'agir d'une zone de terre ferme au cœur d'un marais, d'une surface particulièrement fertile au milieu d'une plaine ou juste d'un lieu moins accidenté au sein de bad-lands. Les vallées fertiles sont presque toujours habitées et les communautés que vous créerez par la suite doivent s'y placer en priorité.

Volcan

Il s'agit d'un volcan actif qui est donc généralement entouré de sortes de montagnes érigées par la lave refroidie. Certains volcans actifs vomissent en permanence leur lave à un rythme très lent, tandis que d'autres se contentent de fumer pendant de longues périodes, pour se déchaîner à certains moments. Il peut s'agir d'un type comme de l'autre. Généralement, les environs du volcan sont très fertiles (placer les vallées fertiles dans les cases adjacentes est une très bonne idée). Ces zones peuvent accueillir des communautés comme les vallées fertiles, mais les exposent alors aux éruptions.

RUINES ANCIENNES

Les Frontalières comptent de nombreuses ruines, dont beaucoup datent de quelques années. On peut même dire que les Principautés Frontalières ont plus de communautés désaffectées que de villages en activité. Les ruines récentes n'offrent généralement rien de plus qu'un abri et des matériaux de construction à récupérer, mais les ruines plus anciennes constituent une tout autre affaire. Elles peuvent recéler des trésors, des monstres, voire des entités redoutables qui y sommeillent depuis des millénaires…

C'est ainsi que la plupart des principautés de la région préfèrent laisser ces ruines en paix. Ils aimeraient bien que leurs sujets en fassent de même, mais rares sont les seigneurs qui ont les moyens d'empêcher les bandes d'inconscients et d'aventuriers d'explorer les reliques du passé. Heureusement pour les princes, ces vestiges d'une autre époque se chargent eux-mêmes des intrus. Parfois, cependant, un objet trouvé ou un monstre éveillé réécrit la politique régionale, du moins pour quelque temps.

Vous pouvez consulter la **Table 1–3 : ruines anciennes** pour déterminer les ruines antiques de votre région. Nous vous encourageons néanmoins à décider par vous-même aussi souvent que possible, plus encore que pour les autres aspects de votre contrée. Une grande concentration de ce type de sites suffit à rendre une région dangereuse, car sa gestion est alors largement influencée par les allées et venues des aventuriers et parce qu'ils sont susceptibles de libérer. Les contrées présentant peu de ruines anciennes doivent se concentrer sur des affaires plus ordinaires, comme lutter contre l'environnement, les peaux-vertes et les seigneurs voisins.

Pour chaque site en ruine, consultez la **Table 1–4** afin de déterminer le type de ruine. Ces sites rentrent toujours dans une seule case de la carte. Mais comme ces cases représentent de vastes étendues, la taille des sites peut varier grandement. À vous de décider de ce qui convient le mieux à votre site.

Chaque ruine ancienne s'accompagne également d'une menace aussi antique. Il s'agit d'une entité qui s'y tapit depuis des années, probablement des siècles ou des millénaires. Elle peut y avoir été enfermée ou y sommeiller de son plein gré. Quelles que soient ses motivations, les aventuriers importuns et les événements régionaux (comme un groupe d'individus fondant un nouveau royaume) peuvent venir la déranger, la libérer ou la réveiller.

Chaque ruine s'accompagne ainsi d'une menace spécifique. Pour déterminer cette dernière, consultez la **Table 1–5 : menaces anciennes** et comparez le résultat des dés à la colonne correspondant au type de ruines.

Types de ruines



Les descriptions suivantes abordent chaque type de ruine de la **Table 1–4**, notamment leur aspect en fonction de la taille. Si les ruines constituent d'excellents sites d'aventure, elles demandent un certain travail de votre part. Les renseignements que vous trouverez ci-après devraient néanmoins vous aider à improviser les résultats d'une

Dans un ultime coup, les os animés s'effondrèrent de nouveau sur le sol poussiéreux. Ilsa saisit le sac et se retourna pour courir vers la sortie. Elle entendait des pas traînants derrière elle et tenta désespérément de presser l'allure.

« Y'a intérêt à ce que cette dague soit aussi intéressante que ce que m'a dit ce salopard », pensa-t-elle.

rapide mission de reconnaissance ou les rapports terrifiés des paysans qui ont été confrontés à une horreur qu'ils ne peuvent maîtriser.

Arabiennes

La plupart de ces sites ont été abandonnés à l'époque des tentatives d'invasion du Vieux Monde par le sultan d'Arabie. Elles ne font donc pas partie des plus anciennes et sont manifestement d'origine humaine. Les constructions arabiennes ont généralement des toits en forme de dôme et des arches caractéristiques en forme d'oignon en guise de porte. On a généralement une cour, dominée par un unique bâtiment. La cour peut renfermer un jardin, dans le cas de demeures opulentes, sinon, ce n'est qu'un lieu de travail ou de stockage. La plupart des bâtiments n'ont qu'un étage et sont faits de brique, au lieu de pierre.

Il est très rare que la décoration inclue des visages ou des silhouettes identifiables, mais elle est généralement très élaborée. Pour les hommes de l'Empire, ces motifs abstraits tout en volutes rappellent l'œuvre du Chaos, même si ceux qui connaissent bien le Chaos sauront que c'est bien trop harmonieux et régulier pour y correspondre. Il peut s'agir de motifs peints, auquel cas ils seront probablement émoussés par le temps, mais aussi de mosaïques, qui seront certes sales, mais probablement bien visibles.

Quand on trouve une salle unique, il s'agit d'une tour de garde ou de la pièce la plus solide d'un bâtiment détruit. Les bâtisses esseulées sont généralement les demeures des plus riches ou de petits avant-postes militaires. Ce peut être le donjon d'une petite forteresse, dont on trouvera alors des vestiges alentour. Les citadelles sont en outre plus courantes que les temples et les palais, et se composent d'un donjon central, entouré d'une muraille, avec quelques dépendances entre les deux. Les villages sont constitués de plusieurs demeures avec leur cour, les bourgs et les cités étant simplement plus vastes.

Culte du Chaos

L'anarchie qui règne dans les Frontalières attire forcément de nombreux fidèles des Puissances de la Déchéance, d'autant qu'il n'y existe aucune autorité susceptible d'envoyer les répurgateurs à leurs trousses. Ces groupes n'ont ainsi pas besoin d'être surpuissants pour résister à ce qui pourrait les anéantir, à condition de rester un tant soit peu discrets. Ceci dit, les autres habitants de la zone sont généralement aussi hostiles au Chaos que dans toute autre contrée, si bien que les sombres cultes ne restent pas secrets très longtemps. On trouve donc de nombreuses ruines d'anciennes forteresses du Chaos, qui datent de toutes les époques et sont disséminées un peu partout.

Étant donné la nature imprévisible du Chaos, ces ruines peuvent prendre à peu près toutes les formes imaginables. Cependant, elles sont souvent cachées. L'essentiel se trouve sous terre, mais on trouve également des complexes en surface, dans des vallées isolées ou au cœur de bad-lands et de marais. Le contenu du site dépend de la Puissance honorée. Seul le conflit peut satisfaire le Seigneur du Sang ; c'est pourquoi les arènes et les casernes sont fréquentes. Le Maître du Changement est davantage porté sur l'érudition ; ses complexes sont plutôt des universités. Slaanesh affectionne les salles de festin et de débauche et Nurgle, les fosses épidémiques.

Les pièces uniques sont d'anciens sanctuaires et les ruines plus importantes sont les vestiges de temples. Les communautés de la taille de bourgs sont extrêmement rares et tout aventurier qui tombe dessus a de quoi s'inquiéter. La moitié de ces sites renferment un monolithe du Chaos, lieu de puissance pour tous les champions du Chaos et les hommes-bêtes.

Humaines (récentes)

Les ruines les plus courantes des Frontalières restent celles de récentes tentatives de colonisation de la région. Il arrive que les voisins repeuplent le site, mais la plupart restent abandonnés car personne n'a les ressources pour restaurer les lieux. Ces ruines sont donc le plus souvent exposées à la surface et salement endommagées, que ce soit par les intempéries ou par autre chose.

Les ruines humaines peuvent prendre bien des formes, de simples fermes isolées à d'entières cités désertées. Les styles architecturaux sont également très variables, même si les sites impériaux, bretonniens et tiléens sont de loin les plus courants. De nombreuses constructions ont été bâties avec ce qui était disponible et ne présentent donc pas de style identifiable. Ces ruines font partie du paysage des Principautés Frontalières, la plupart ne méritant pas d'être notées sur votre carte.

Celles qui valent le détour renferment toujours une menace ou un trésor, susceptible d'attirer des aventuriers. Il n'est pas nécessaire qu'elles soient en meilleur état que le reste. C'est ainsi qu'une masure effondrée peut cacher un mort-vivant dans la cave. Elles auront en revanche un rôle à jouer dans votre aventure.

Table 1–3: Ruines Anciennes

1d100	Nombre de ruines
01-10	1
11-22	2
23-34	3
35-47	4
48-60	5
61-72	6
73-83	7
84-92	8
93-98	9
99-100	10

Table 1–4: Type de Ruines

1d100	Type
01-20	Arabiennes
21-30	Culte du Chaos
31-45	Naines
46-65	Khemri
66-90	Humaines (récentes)
91-100	Singulières

Détermination des Ruines

1. Consultez la **Table 1–3 : ruines anciennes** pour déterminer le nombre de ruines. Notez le résultat.
2. Consultez la **Table 1–4 : type de ruines** pour déterminer le type de la ruine.
3. Consultez la **Table 1–5 : menaces anciennes** pour déterminer le type de menace que renferme la ruine.
4. Consultez la **Table 1–7 : rôle du site originel** de la ruine pour déterminer le rôle originel du site.
5. Consultez la **Table 1–8 : raison de la chute** pour déterminer les raisons qui ont réduit le site en ruine.
6. Répétez les étapes 1 à 5 jusqu'à ce que vous ayez traité tous les sites en ruine.
7. Servez-vous de la **Table 1–6 : âge du site** pour déterminer l'époque du site originel et inventer une histoire qui donne une cohérence à tous les éléments précédents.




Khemri

Les ruines dispersées des Khemri restent un mystère. Les antiques Nehekharéens, également connus sous le nom de Khemri, régnaient autrefois sur de vastes étendues du Vieux Monde, notamment ce qui constitue aujourd'hui les Frontalières. Il reste donc des vestiges de cette très vieille civilisation. Ces ruines sont véritablement monumentales. Les sites de la taille d'une forteresse et plus vastes encore comptent parfois une pyramide, que l'on peut discerner sur des kilomètres à la ronde. Même les ruines plus modestes présentent d'énormes colonnes de pierre et des statues aux dimensions impressionnantes.

Des aventuriers n'auront pas manqué d'explorer toutes ces ruines visibles, laissant généralement des excavations à l'extérieur des pyramides et des murs effondrés sur les autres constructions. Mais ces sites sont souvent de véritables dédales truffés de pièges, dont certains fonctionnent encore, et d'épais murs qui cachent éventuellement des pièces secrètes. Ainsi, toute ruine de cette civilisation est susceptible de renfermer des trésors et des horreurs, surtout celles qui sont dignes de figurer sur votre carte.

Naines

Les Frontalières n'ont jamais été une contrée de prédilection pour la civilisation naine, mais d'un point de vue historique, elles ont accueilli un grand nombre d'avant-postes, disséminés à travers toute la région, et même quelques forteresses de la taille de petites villes. Les ruines naines s'étendent toujours sous terre. Parfois, quelques traces résident en surface, mais bien souvent, il n'y avait déjà rien de visible à la grande époque du site.

Les citadelles naines sont des œuvres de pierre qui sont presque toujours restées en excellent état, quel que soit leur âge, à moins d'avoir été la cible de déprédations appuyées. Si les nains ont eu le temps de préparer leur fuite ou leur départ des lieux, il ne restera aucun objet de facture naine. Ce ne sera assurément pas le cas s'ils ont été massacrés par une horde de peaux-vertes. Les ruines naines de taille plus modeste sont généralement des tours de guet ou des étapes reliées par des tunnels à des sites plus importants. Mais certaines furent bâties pour surveiller les axes de la surface et ne font pas partie d'un réseau, des tunnels de liaison s'étant effondrés avec le temps. Les ruines de taille urbaine sont les vestiges des plus grandes communautés naines de la région. Certains peuples nains peuvent même se considérer comme héritiers ou propriétaires de ces souterrains. S'ils apprennent alors que des aventuriers sont venus troubler leurs terres, ils pourront exiger réparation.

Singulières

De nombreuses personnes traversent les Frontalières, sachant que bien des individus fuient des sociétés plus reconnues pour s'établir ici. C'est ainsi que l'on trouve des ruines de bâtiments très excentriques. Dans cette catégorie, nous mettrons donc les ruines qui ne rentrent pas vraiment dans l'un des types énoncés plus haut. Si vous manquez d'inspiration, vous pouvez toujours choisir un des types précédents.

Parmi les ruines singulières, on compte les vestiges de communautés de peaux-vertes (ce qui est rare, vu que ces créatures ne construisent rien de durable) ou des traces de la tour d'un sorcier de village ou d'un thaumaturge qui avait la folie des grandeurs. On sait également que quelques magisters impériaux se sont réfugiés dans les Principautés Frontalières après une débâcle politique, certains ayant construit des résidences dignes d'intérêt. Les prêtres de divinités hérétiques, mais non chaotiques, érigent des complexes religieux qui reflètent leur conception, tandis que les marchands riches mais peu influents tentent de bâtir une communauté utopique, loin des affres de la politique. Dans cette catégorie de ruines, on trouve aussi les sites si anciens et délabrés qu'on ne peut les identifier : des cercles de pierres dominant des souterrains labyrinthiques, des tertres renfermant des revenants, ou non, des grottes naturelles dont les parois sont ornées de peintures de bêtes inconnues. Vous pouvez aussi penser à des choses qui n'ont a priori rien à faire ici, comme les vestiges d'une communauté elfe, des épaves de navires en plein cœur des montagnes ou d'un désert, des cités merveilleuses, des forêts peuplées de gens pétrifiés, des contrées tout en verre, des squelettes d'horreurs qui étaient adaptées aux habitations de leur ère, etc. Ces ruines posent les questions suivantes : qui les a construites et pourquoi leur avoir donné cet aspect si singulier ? À la limite, on peut imaginer des personnages impériaux qui viennent explorer une cité désertée et délabrée pour s'apercevoir au fur et à mesure qu'il s'agit d'une réplique parfaite de leur ville d'origine, mais complètement en ruine.

Types de menaces



Les menaces anciennes sont des vestiges de l'époque où le site était encore actif. Elles sont ainsi mystérieuses, en plus d'être dangereuses. Un groupe d'orques qui s'établit dans les ruines d'une forteresse naine ne constitue pas une menace ancienne, mais l'épidémie qui a décimé la population initiale, si.

Cette rubrique ne décrit pas les menaces dans le détail, c'est à vous de les adapter aux besoins de votre campagne. Elle aborde en revanche les différents types de dangers antiques que l'on peut trouver et vous donne quelques idées pour les intégrer dans les divers types de ruines. Vous pourrez ainsi facilement improviser une rumeur sur un site si les joueurs le demandent, mais il vous faudra une certaine préparation avant de pouvoir y mener une aventure.

Arme

Les armes sont des menaces peu courantes, en ce sens qu'elles ne font rien d'elles-mêmes. En revanche, elles peuvent être maniées par des individus et semer le trouble dans les environs. Il s'agit presque toujours d'armes magiques capables de provoquer des ravages importants à chaque utilisation, le genre d'objet qui peut suffire à remporter une guerre locale. On peut néanmoins envisager d'autres options, comme un piolet enchanté et conçu pour l'extraction minière qui devient une arme redoutable s'il peut détruire les murailles d'un simple coup.

Les aventures centrées autour d'une telle arme débutent quand les personnages prennent conscience de son existence. Ce peut être un érudit de l'Empire qui apprend qu'elle est cachée dans un site précis et organise une expédition pour la trouver et ressortir vivant des ruines avec la preuve qu'il n'est pas fou. À partir de là, tous les princes de la région veulent l'arme, ainsi que tous ceux qui aspirent à être princes, et la concurrence sur le site devient alors rude. Le vide politique laissé par l'acharnement des autorités locales dans les ruines peut également constituer en soi un motif d'aventure, car les princes ne peuvent laisser un subordonné mettre la main sur l'arme et s'engagent eux-mêmes dans cette aventure. Lesdits subordonnés peuvent alors s'emparer du pouvoir, surtout si le prince ne revient jamais de l'expédition.

Ces courses à l'arme peuvent intervenir, même s'il n'existe en réalité aucune arme, ou qu'elle ne peut être utilisée. La situation n'en bouleversera pas moins les contrées environnantes et mérite toujours le titre de menace. Il ne faut pas abuser des armes qui ne constituent pas des menaces, mais comme il y a peu de chances que votre région compte plusieurs ruines renfermant de telles choses, le problème ne devrait pas se poser.

On peut aussi imaginer que la contrée prenne conscience de l'arme parce que quelqu'un en dispose. Cette personne détient désormais un avantage militaire écrasant qui lui permet de vaincre tous les autres princes. Si les personnages sont eux-mêmes princes, ils voudront probablement neutraliser l'arme, voire s'en emparer. Cela pourra passer par des missions furtives au sein d'un camp militaire ou une expédition dans les ruines pour trouver un moyen de maîtriser l'arme.

Il faut éviter que les personnages joueurs s'emparent d'une arme qui les rend quasiment invincibles au combat. Cela aura pour effet de réduire outrageusement l'efficacité de l'adversité et nuira à l'intérêt du jeu.




TABLE 1-5: MENACES ANCIENNES

Menace	Arabiennes	Chaos	Humaines	Khemri	Naines	Singulières
Arme	—	01-10	01-10	01-10	01-20	01-15
Démon	01-25	11-30	11-25	11-25	21-25	16-30
Épidémie	26-45	31-45	26-45	26-35	26-50	31-45
Golem	—	46-55	—	—	51-75	46-60
Mort-vivant	46-55	56-75	46-60	36-60	—	61-65
Nuée	56-65	76-90	61-70	61-70	76-95	66-80
Tribu dégénérée	66-95	91-95	71-95	71-95	—	81-95
Aucune	96-100	96-100	96-100	96-100	96-100	96-100

Le meilleur moyen d'éviter cela consiste à attribuer un nombre limité de charges à l'arme, qui obligera les personnages à choisir judicieusement quand l'utiliser. Après un certain nombre d'applications, l'objet perd tout intérêt. Une autre méthode revient à associer des effets indésirables à l'arme, qui font que les PJ ne s'en serviront qu'en cas d'absolue nécessité.

La troisième solution peut s'avérer meilleure sur le long terme, mais elle est plus complexe à mettre en œuvre. L'arme ne fonctionne que pour la conquête et n'est d'aucune utilité pour maintenir l'ordre dans les régions déjà colonisées. De même, elle ne protège aucunement contre les manigances des princes voisins qui font tout pour s'en emparer. Il peut aussi s'agir d'une arme très imposante ou peu maniable qui ne se déplace pas aisément. Comment feront alors les personnages s'ils sont attaqués de tous côtés ? On peut imaginer bien des aventures capables de mettre à mal des aventuriers qui paraissent invulnérables dans une bataille rangée.



Dans certains cas, ce pourra être vous qui déciderez de confier une telle arme aux personnages. Imaginez que vous ayez consacré plusieurs parties à des escarmouches et que vos joueurs et vous-même vous en soyez lassés et souhaitiez essayer autre chose. Malheureusement, rien ne justifie l'arrêt de ces assauts répétés de leurs rivaux. L'arme apparaît donc comme salvatrice pour le bien de la campagne, tout en ouvrant de nouvelles possibilités d'aventure.

Démon

Les démons sont des créatures du Chaos qui ne peuvent bien souvent pas rester en ce monde très longtemps. En revanche, certains contrats assujettissants peuvent stabiliser l'enveloppe corporelle du démon tout en le liant à un site. Vous trouverez un certain nombre de démons détaillés dans le *Tome de la Corruption*, ainsi que dans *WJDR* et le *Bestiaire du Vieux Monde*, ces créatures pouvant toutes constituer des menaces anciennes.

L'allégeance du démon est l'élément qui détermine le plus la nature de la menace. C'est ainsi qu'un démon de Slaanesh aura avec les intrus une approche très différente de celle d'un démon servant Khorne. Mais les raisons et la nature du contrat qui le lie au site sont presque aussi importantes.

Le démon peut avoir été soumis par un cultiste du Chaos, puis abandonné lors de la défaite du culte. Dans ce cas, ses liens seront probablement faciles à rompre, car le cultiste avait vraisemblablement l'intention de libérer le monstre pour qu'il exécute ses ordres. On peut aussi imaginer que l'un des joueurs parvienne à contrôler le démon avant de le libérer, auquel cas ce dernier se rapproche d'une **arme** (cf. plus haut).

Une autre idée consiste à faire du démon une menace que la population locale a séquestrée, à défaut de pouvoir la bannir. Dans ce cas, ses liens seront probablement plus solides, car ceux qui les ont forgés voulaient s'assurer que le démon ne puisse jamais les tourmenter de nouveau. D'un autre côté, les entraves ne sont pas forcément infrangibles, surtout si elles ont été créées dans la hâte. Ainsi, le démon pourrait être en mesure d'employer toute sa palette de pouvoirs, mais dans un périmètre limité, ou seulement une partie de ses facultés, mais avec une étendue supérieure. Cela peut expliquer l'abandon du site : le démon a été vaincu, mais il était dangereux de rester sur les lieux.

Il y a aussi les démons contraints par un dieu à patrouiller une zone. Dans ce cas, les liens sont pratiquement impossibles à rompre, mais le démon est totalement libre de ses mouvements et de ses actes dans le périmètre qui lui est alloué. Il peut protéger un sanctuaire du Chaos ou empêcher des forces adverses de mettre la main sur un objet qui leur donnerait un atout certain contre les Puissances.

Enfin, certains démons se sont piégés eux-mêmes, par le biais d'une erreur ou en prononçant des vœux magiques inconsidérés. Dans ce cas, les conditions de la séquestration sont très variables.

Une fois que vous aurez choisi la source des liens ou du contrat, il vous faudra décider du nombre de pouvoirs dont dispose le démon, ainsi que de leur portée. On peut tout à fait imaginer un démon




impuissant, mais on se demande alors où se trouve la menace. Il serait au moins nécessaire que le démon puisse parler à ceux qui pénètrent dans le site et ait les moyens de négocier sa libération. Certains démons peuvent également influencer psychologiquement autrui, à défaut de pouvoir le faire physiquement ou, au contraire, être limités aux attaques physiques. Dans la plupart des cas, il vaut mieux éviter que le démon puisse agir à l'extérieur des ruines, voire le confiner à un secteur encore plus réduit. Un bon moyen d'attirer l'attention vers les ruines et son redoutable occupant consiste à permettre au démon d'agir à l'extérieur, mais sous certaines conditions (quand Morrslieb est pleine, par exemple). Il y a également les démons qui ne peuvent agir que dans un rayon défini d'un certain objet. Tant que personne ne touche à l'objet, le démon est séquestré dans les ruines, mais si jamais l'objet change de place, le démon suit. Cette relique pourrait tout à fait présenter une valeur et donc susciter la convoitise des aventuriers.

Et puis, se pose la question de la rupture des liens. Dans certains cas, cela se traduit par le bannissement du démon dans les Royaumes du Chaos, mais dans d'autres, l'opération libère le monstre, qui peut alors faire des ravages, mais devient aussi plus vulnérable, à la mort et au bannissement. La libération du démon peut être aussi simple que de tracer un cercle à la craie ou aussi complexe que d'exécuter un rituel oublié exigeant des crânes de dragon. Des liens faciles à rompre peuvent correspondre à une aventure dans laquelle il faudra s'occuper d'un démon libéré accidentellement, alors que le monstre était totalement impuissant tant qu'il était lié. Si ses entraves sont très résistantes, en revanche, l'aventure peut consister à les rompre, pour bannir ce démon qui s'avère dangereux pour le monde des mortels, même limité dans ses actes.

Épidémie

Maladie qui est restée tapie dans les ruines pendant des siècles, l'épidémie est libérée quand quelque chose vient déranger le site. Bien souvent, le site a été déserté justement à cause de l'épidémie, mais ce n'est pas toujours le cas. La maladie aura ainsi pu se développer parmi les cadavres laissés par un assaut militaire.

Le principal type d'aventure résultant d'une épidémie consiste à trouver un remède. Cela devient franchement intéressant si les personnages joueurs sont eux-mêmes contaminés. Dans ce cas, il vous faudra vous assurer de placer de bons indices menant au remède. Cela ne doit pas se limiter à rendre visite à une prêtresse de Shallya, mais doit rester accessible et susceptible d'être découvert par les aventuriers.

La visite chez la prêtresse que nous venons d'évoquer peut néanmoins faire l'affaire s'il faut plusieurs jours de périple dangereux pour trouver la personne en question. Le remède peut également se trouver directement sur le site, mais sous la forme d'une unique dose, si bien que les personnages vont devoir chercher des plantes rares ou traquer un animal spécifique dont certains éléments entrent dans la composition de la potion.

Il faut également définir si la maladie peut se transmettre d'individu à individu. Si elle ne peut s'attraper qu'au sein des ruines, les personnages n'auront besoin que de se soigner eux-mêmes. Sinon, ils risquent de contribuer au développement de l'épidémie à travers les Frontalières. S'ils sont les dirigeants d'une principauté, ce genre de situation a toutes les raisons de les inquiéter. Une maladie contagieuse soulèvera la question de la quarantaine pendant la quête d'un remède, les personnages pouvant se retrouver de chaque côté du cordon. Des PJ qui ont quelque autorité chercheront probablement à confiner les malades dans un village réquisitionné pour l'occasion, mais s'ils sont eux-mêmes contaminés, ils risquent d'être soumis à la quarantaine et devront trouver un moyen de s'en extraire pour trouver les ingrédients.

Il n'est pas nécessaire que les aventuriers soient à l'origine de la libération de l'épidémie. Si un autre groupe dérange le site et provoque la contagion, il faudra peut-être que les personnages se rendent à la source de la maladie pour apprendre comment la soigner, s'y exposant du même coup.

En général, les personnages joueurs ne décident pas s'ils sont contaminés ou non, surtout par une maladie qui a sommeillé pendant des siècles. C'est pourquoi le remède devra être parfaitement efficace et donc ne laisser aucune séquelle aux aventuriers s'ils relèvent le défi. Si le succès n'est que partiel, les personnages seront arbitrairement invalidés. Certains joueurs acceptent volontiers ce genre d'élément de jeu, d'autant que c'est exactement ce qu'on peut attendre du Vieux Monde, mais il faut toujours garder à l'esprit que le but est de s'amuser. Si vos joueurs ne souhaitent pas voir leur personnage mutilé sans espoir de rétablissement, il vous faudra éviter ce genre d'approche.

Golem

Les golems sont des créatures artificielles magiques douées de la capacité de se mouvoir. Ils ne sont pas véritablement intelligents, mais peuvent réagir de façon cohérente dans un certain nombre de cas de figure. C'est ainsi qu'un golem guerrier est efficace au combat, mais n'entend rien aux relations entre individus, tandis qu'un golem domestique peut faire un excellent serviteur, en étant incapable de s'adapter à une nouvelle culture, voire de se protéger si une bataille éclate.

Les golems qui survivent au sein de sites abandonnés sont généralement de type militaire, ayant au départ été conçus pour garder une partie du complexe. Les golems civils ne se trouvent que dans les sites inexplorés, sans quoi les aventuriers précédents n'auront pas manqué de les détruire ou de s'en emparer. À l'inverse, les golems militaires auront probablement massacré les précédentes vagues d'explorateurs.

Les golems dérangent la plupart des habitants du Vieux Monde, qui les prennent souvent pour des créatures du Chaos, ce qui n'est qu'en partie faux, vu qu'ils sont animés par l'œuvre de la magie. Mais ils sont conçus pour travailler pour leurs maîtres et sont donc contrôlables.

La première chose à choisir n'est autre que la fonction du golem. S'il doit représenter une menace, les fonctions militaires sont tout indiquées. Un golem censé garder les ruines constitue un adversaire de taille pour les aventuriers qui veulent pénétrer dans le complexe, tandis qu'un golem conçu pour le champ de bataille pourrait être amené à quitter le site et présenter une menace pour la région. Les golems qui n'ont aucune fonction martiale peuvent également se montrer dangereux s'il n'est pas facile de les arrêter et que le contexte a changé. Ainsi, un golem qui avait pour fonction d'entretenir une route peut sortir de sa retraite pour démanteler un village bâti sur cet itinéraire.

Les golems sont tous conçus pour être contrôlés. Chacun obéit donc à une méthode de contrôle. Il vous faudra donc décider si les personnages joueurs auront un moyen d'exercer une emprise sur le golem. S'il a été construit pour ne recevoir d'ordres que d'un seul individu, la réponse est non. De même, s'il n'obéit qu'aux instructions données dans une langue morte et oubliée ou par le biais de symboles enchantés aujourd'hui détruits, nul être vivant ne pourra influencer le golem. Cette option est idéale pour créer un ennemi implacable et insaisissable, même s'il est important de laisser aux aventuriers un moyen de le détruire.

On peut aussi penser à une méthode de contrôle difficile à maîtriser ou à produire, mais pas inaccessible. C'est le cas, par exemple, si le maître du golem doit porter un uniforme spécifique ou si les symboles enchantés existent encore mais sont disséminés dans des zones dangereuses des ruines. Cette approche est intéressante quand contrôler le golem est le seul moyen de l'arrêter. Si nécessaire, seule la commande « Arrête » aura survécu, pour que les personnages ne puissent tirer un trop grand profit du golem.

Certains golems sont au contraire d'un contrôle aisé et peuvent devenir de véritables **armes** (cf. page 11), surtout s'ils sont entre les mains d'un adversaire. On peut imaginer que cet adversaire n'ait aucune difficulté à maîtriser le golem parce qu'il est lui-même le dernier descendant des maîtres originels du monstre, les personnages joueurs étant incapables d'un tel contrôle, puisqu'ils n'ont pas ce lien de sang. Vous évitez ainsi de mettre une arme trop puissante à disposition des aventuriers.






Mort-vivant

Il existe deux types de morts-vivants : ceux qui sont dénués de conscience et ceux qui ne le sont pas. Les deux types peuvent cohabiter dans un même site, mais ce sont alors les plus intelligents qui dominent les autres, la nature de l'aventure étant donc définie par leurs intérêts et non par leurs serviteurs écervelés.

Généralement, les morts-vivants sont tirés des habitants de départ du site. Certains ont refusé de quitter les lieux, d'autres s'y sont retrouvés coincés et d'autres encore sont volontairement devenus morts-vivants et ont adapté les ruines à leur nouveau mode de « vie ». Dans ce dernier cas, le site peut être en relatif bon état.

Les morts vivants dénués d'intelligence ne sont que des monstres à combattre au fil de l'exploration des ruines. Leur corps présente parfois des indices sur les causes de la destruction du site, mais ces créatures ne peuvent parler aux personnages ou faire le moindre projet. Elles peuvent en outre servir à révéler la position des ruines, dans le cas où elles en ont trouvé la sortie et ont commencé à semer la terreur dans les communautés voisines.

La plupart des morts-vivants intelligents préparent quelque machination. Ils n'ont jamais une grande affection pour les vivants et ceux qui se retrouvent séquestrés dans les ruines sont souvent pervertis par la colère et la frustration, au point de se déchaîner sur toute personne qui ose y pénétrer. Il est rare qu'ils combattent de manière raisonnable ou qu'ils battent en retraite si la rencontre menace de les détruire, car ils attendent bien souvent cette libération depuis longtemps. Ces créatures peuvent assumer le même rôle que les morts-vivants dénués de conscience, mais peuvent également détenir des renseignements vitaux pour les personnages. Dans ce cas, les aventuriers devront trouver un moyen de convaincre ce monstre dément de leur parler, défi intéressant qui doit pouvoir être relevé.

Ceux qui refusent de quitter leur demeure sont du genre à lutter agressivement contre les intrus, même s'ils le font plus intelligemment. Ils ne sont pas prêts à être détruits, mais ne souhaitent pas que des étrangers violent leur lieu de repos. Ils auront donc tendance à battre en retraite et à se regrouper pour mener les personnages dans un piège, et manipulent les morts-vivants inférieurs pour qu'ils reçoivent les coups à leur place. Ils s'exposeront tout de même, si cela peut sauvegarder les parties les plus sensibles de leur antre, mais ne poursuivront généralement pas des personnages qui fuient les ruines, car ils n'aspirent qu'à la paix. Dans certains cas, il sera même possible de négocier avec eux pour obtenir des renseignements ou objets, à condition de laisser le site intact. Le marché imposera peut-être aux aventuriers de venger les morts-vivants contre ceux qui ont détruit le site.

Les morts-vivants qui ont créé volontairement leur repaire sont les plus divers. On les trouve le plus souvent dans les ruines khemri, mais n'importe quel type de site peut les accueillir. Bien souvent, ce sont eux qui ont provoqué la ruine du site, mais ce n'est pas toujours le cas. Ils avaient peut-être l'intention de régner sur un lieu bien plus spectaculaire, mais les assauts des peaux-vertes, des forces de la nature et les tourments du temps n'ont pas joué en leur faveur. Ces morts-vivants souffrent de leur faiblesse actuelle, mais n'y peuvent rien.




Ceux qui sont à la source des ruines assurent souvent leur entretien, au point que le terme « ruines » ne rend pas véritablement justice au site. Il faut surtout retenir que les lieux sont extérieurs à la politique régionale et attirent donc plus les explorateurs que les courtisans et les marchands. Certains de ces morts-vivants aspirent à la tranquillité pour pouvoir mener leurs sinistres recherches ou pour bâtir leur empire et leur armée, avant de lancer un assaut d'envergure pour conquérir le Vieux Monde. L'aventure *Le Seigneur Liche* est un excellent exemple de la folie des grandeurs qui peut s'emparer des morts-vivants.

Quand un seigneur mort-vivant est à la tête d'un secteur important, il convient plutôt de le considérer comme une principauté et non comme une ruine (cf. page 32 pour plus de renseignements sur la conception de principautés). Ces domaines sont très rares parmi les Frontalières, c'est pourquoi la détermination aléatoire ne les prend pas en compte, mais ils existent et peuvent tout à fait faire partie de votre campagne. Ils suscitent généralement l'hostilité ouverte de leurs voisins, mais certains perdurent très longtemps.

Nuée

On appelle « nuée » tout rassemblement de petits monstres qui ne représentent pas une grande menace pris individuellement, mais deviennent dangereux dans la multitude. On pense tout de suite aux nuées de cafards, de scorpions, de chauves-souris, de rats et de serpents. Les créatures corrompues sont particulièrement enclines à former des nuées porteuses, bien entendu, de la corruption.

Il s'agit parfois des vestiges de ce qui a pu provoquer la chute du site. Mais le plus souvent, elles se sont simplement développées dans les ruines par manque de véritables prédateurs. Certaines sont réduites au cannibalisme et afflueront avidement à la surface en quête de nouvelles sources alimentaires si jamais une brèche s'ouvre.

Sous de nombreux aspects, les nuées s'apparentent aux épidémies, certaines étant même porteuses de maladies, pour ne rien arranger. Il est notamment impossible de vaincre une nuée en tuant chaque créature qui la compose à coups d'épée. Elles sont tout bonnement trop nombreuses. Les aventuriers vont plutôt devoir détruire les lieux où la nuée se reproduit, trouver un moyen de faire brûler le site ou empoisonner tout le secteur pour tuer les bêtes. En attendant, la nuée ne manquera pas de les harceler.

L'image la plus classique est celle d'une nuée qui se déverse comme l'eau par une petite ouverture et submerge les aventuriers. N'hésitez pas à y recourir au moins une fois. Parmi les spectacles saisissants, on compte aussi les pièces dont toutes les surfaces sont recouvertes de créatures et les couloirs dans lesquels la nuée se déverse comme une rivière. Si vous cherchez à faire monter la terreur, il suffit souvent pour commencer d'un seul rat ou serpent passant non loin des personnages, signe avant-coureur d'une déferlante.

La destruction de la nuée est l'objectif final. Mais avant cela, les aventuriers vont devoir procéder à l'une ou l'autre de ces opérations : isoler la nuée dans un secteur fermé ou l'empêcher de pénétrer dans la zone où ils se trouvent. La deuxième solution suscite davantage l'effroi et la claustrophobie, car même si les personnages parviennent à repousser la nuée, il leur faudra trouver une solution pour sortir de ce piège. La première option est plus adaptée à des personnages gouvernant une principauté, qui chercheront donc à la préserver en enfermant la nuée dans les ruines.

Il est un fait que les nuées ont besoin de se nourrir. Il n'est cependant pas nécessaire que vous vous souciiez outre mesure de cet aspect. Une fois qu'elle sera libérée, elle pourra dévorer les aventuriers et des villages entiers, mais leur alimentation au sein des ruines peut rester dans le vague. Bien entendu, si vous avez l'idée d'une nuée de rats se nourrissant de mousse corrompue par la malepierre, cela peut faire un excellent élément d'aventure, mais rien ne vous oblige à pousser le détail à ce point.

Tribu dégénérée

Une tribu dégénérée descend des occupants d'origine du site en ruine. Elle n'entretient quasiment aucun contact avec le monde extérieur, du moins, jusqu'à ce que les aventuriers fassent leur intrusion.

Les tribus dégénérées sont idéales pour les sites isolés et plutôt vastes, sans quoi il sera difficile de justifier leur survie et le fait que personne ne les ait remarquées jusque-là. Il peut s'agir d'une famille consanguine qui vit dans une demeure décatie depuis des siècles.

La plupart des tribus dégénérées étaient au départ humaines. On aurait en effet du mal à imaginer que les peaux-vertes puissent s'avilir davantage. Cela dit, les ruines dites singulières peuvent accueillir n'importe quel type de race. Les unions consanguines et autres aberrations dégénératives entraînent un certain nombre de difformités chez les membres de la tribu. Certains groupes, notamment au sein de ruines du Chaos, sont des mutants purs et simples.

La dégénérescence de la tribu l'empêche souvent d'avoir une attitude sensée vis-à-vis des ruines. Certaines ont prononcé des interdictions religieuses de se rendre dans certaines parties du site ou d'ouvrir certaines portes. Si un secteur est caché, elle peut même ne pas soupçonner son existence. D'un autre côté, ces tribus relatent des légendes de gloire passée, qui peuvent être erronées au point de fourvoyer les aventuriers.

D'une manière générale, ces clans sont hostiles aux étrangers, qu'ils considèrent comme pervertis. Certaines tribus se montrent au contraire très accueillantes, avec l'ambition cachée de dévorer les aventuriers. Aux yeux d'une telle tribu, lui servir de festin est un grand honneur, ce qui risque de ne pas être la perception des personnages. Il n'est pas rare de tomber sur des adeptes des Puissances de la Corruption, quelle que soit la nature du site originel, mais c'est loin d'être une règle. Le plus couramment, ces tribus ont leurs propres superstitions, parfois très singulières.

Il vous faudra décider de la manière dont la tribu a survécu et évaluer sa connaissance du site. Il est également important de se pencher sur sa structure sociale, sa tactique militaire et son rapport à la magie.

Un autre choix consiste à décider du type d'aventure induit par un tel site. Une tribu qui refuse de quitter les lieux apparaîtra comme un adversaire pour des aventuriers qui cherchent à explorer les ruines. Une tribu qui vient de découvrir l'existence d'un monde extérieur et projette de le conquérir se manifeste en revanche comme un élément susceptible de bouleverser la région.

Histoire



Les ruines ont toutes une histoire. Sous sa forme la plus simple, chaque histoire est définie par trois éléments : l'ancienneté des ruines, la nature du site avant sa chute et les raisons de sa chute.

Les tables de cette rubrique apportent les réponses à ces trois questions et vous donnent une ossature que vous pourrez étoffer à la convenance de votre campagne.

Âge

La **Table 1–6** donne un aperçu des périodes de création les plus probables pour les différents sites en ruine des Frontalières. Contrairement aux autres tables de cette rubrique, elle ne sert pas à déterminer aléatoirement un aspect. C'est à vous de définir précisément l'âge de vos ruines, afin d'élaborer une histoire cohérente pour la région. La table se contente donc d'indiquer l'âge des ruines en fonction de leur type, par rapport à ce que l'on trouve dans les Frontalières.

Rôle du site originel

Le rôle de départ d'un site détermine le type de construction qu'on y trouvait. Bien souvent, notamment avec les ruines les plus anciennes ou celles dont l'origine est plus mystérieuse, la fonction originelle du site n'a rien de clair. Dans ce cas, lancez deux fois les dés



TABLE 1-6 : ÂGE DU SITE

Période	Âge	Type de ruine
Aube des temps	5 000–3 000 ans	Naine, singulière
Guerres antiques	3 000–1 500 ans	Chaos, Khemri, naine, singulière
Historique	1 500–300 ans	Arabienne, Chaos, Khemri, naine, singulière
Ancienne	300–100 ans	Arabienne, Chaos, humaine (récente), naine, singulière
Récente	100–0 ans	Chaos, humaine (récente), singulière

en consultant la **Table 1–7** et combinez les éléments des deux types indiqués, pour compliquer la tâche des personnages qui cherchent à identifier les ruines.

Avant-poste

Un avant-poste est un bâtiment positionné en territoire ennemi, le plus souvent dans le cadre d'une tentative de colonisation, mais parfois pour entretenir une route marchande. Ces sites sont bien protégés, à l'instar des forteresses. Contrairement à ces dernières, ils doivent être autonomes et disposent donc de l'équipement nécessaire pour entretenir les bâtiments et les habitants. Les quartiers sont également souvent plus confortables ou, du moins, plus personnels, car les avant-postes accueillent des familles, plutôt que des soldats.

Communauté

Dans les Principautés Frontalières, les communautés se doivent d'être bien défendues, même si là n'est pas leur fonction première. Ainsi, la facilité d'accès y est aussi importante que la sécurité, et les demeures situées dans l'enceinte de la fortification sont parfois assez grandes. De nombreuses communautés sont autonomes, mais un bourg à vocation commerciale peut se passer de l'être. Cette catégorie comprend les fermes isolées, comme les véritables villages, bourgades et cités.

Crypte

Les cryptes accueillent les morts. Les défunts les plus opulents sont inhumés dans de véritables complexes présentant de riches décorations funéraires. Certains tombeaux intègrent même un petit sanctuaire. Mais contrairement aux temples, les cryptes et tombeaux servent avant tout à abriter les morts. Dans la plupart des cas, les cryptes sont considérées comme des ruines dès qu'elles sont achevées, car nul n'est censé les fouler (ce qui n'est pas toujours le cas, notamment quand elles renferment des morts-vivants).

Forteresse

Citadelle militaire conçue pour accueillir des troupes, résister aux assauts et pouvoir dépêcher rapidement des hommes quand se présente une menace. La caserne est souvent très spartiate et les fortifications impressionnantes. Les vivres proviennent généralement d'ailleurs, c'est pourquoi la forteresse n'est pas équipée pour l'autonomie. Ces sites sont conçus pour être robustes et leurs ruines traversent donc les âges.

Temple

Les lieux de culte sont souvent d'une construction robuste pour témoigner du respect à la divinité en question. C'est ainsi que leurs ruines sont durables. Un temple renferme au moins une salle de culte, les plus vastes contenant également des quartiers pour les prêtres et les préposés. Certains sont associés à des tombeaux et d'autres reprennent des caractéristiques des avant-postes, voire des forteresses, en fonction du dieu honoré. Leur fonction première reste le culte, ce qui est reflété par la composition des pièces.

Raisons de la chute

Consultez la **Table 1–8** pour déterminer pourquoi le site s'est transformé en ruines. À ce stade de la conception, il est probable que vous ayez déjà une bonne idée de ce qui s'est passé, auquel cas vous pouvez ignorer certains résultats et en choisir d'autres. Si vous avez par exemple décidé que votre site était un temple du Chaos désormais occupé par des morts-vivants intelligents, vous pouvez partir du principe que les lieux ont été désertés volontairement et sélectionner **Choix délibéré** (cf. ci-dessous). De même, si la menace est une épidémie, il est tout à fait cohérent d'imaginer que celle-ci est à l'origine de la désaffection du site.

Attaque militaire

Les habitants du site ont été attaqués et vaincus par une force extérieure. Il peut s'agir de peaux-vertes, de mutants, d'humains, de nains, de morts-vivants ou d'autres monstres. Le site est très probablement endommagé et l'on trouve des ossements des deux camps. Il est également possible que les habitants aient remporté le conflit, mais qu'ils aient été obligés d'abandonner le site après cela. Dans ce cas, ils auront peut-être emporté leurs défunts avec eux, ainsi que leurs objets de valeur. De même, si les autochtones ont perdu la bataille, les envahisseurs auront assurément pillé le site. Il y a enfin l'option du bain de sang partagé, dans lequel les deux camps se sont retrouvés décimés. On trouvera alors des dépouilles un peu partout, d'un bord comme de l'autre, et les dégâts de la guerre seront manifestes.

Catastrophe naturelle

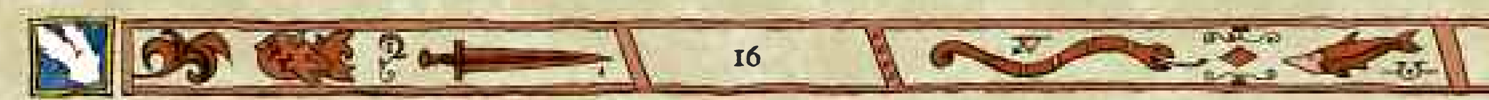
Cette communauté a été balayée par une inondation, un déluge, un séisme, un incendie, une éruption volcanique, une météorite ou toute autre catastrophe naturelle qui vous vient à l'esprit. Dans ce cas, la destruction s'est faite soudainement et a probablement surpris tout le monde. La plupart des objets des résidents sont restés dans les ruines, mais risquent fort d'être enfouis sous la pierre ou endommagés par le feu. La nature exacte de la catastrophe est importante, car elle détermine les dégâts subis par le site.

Choix délibéré

Le site a été volontairement abandonné. Il peut s'agir d'un avant-poste trop isolé pour être rentable ou d'un village menacé par la misère, dont les habitants ont décidé de partir d'un commun accord. Dans le cas d'une petite ruine, il peut s'agir d'une ferme abandonnée par une génération qui en avait assez de vivre isolée. La plupart du temps, tous les objets transportables ont disparu, mais si l'exode a été précédé par une période de déclin, les habitants pourront avoir laissé

TABLE 1-7 : RÔLE DU SITE ORIGINEL

Rôle	Arabien	Chaos	Humain (récent)	Khemri	Nain
Avant-poste	01-30	01-05	01-30	01-30	01-35
Communauté	31-40	06-10	31-55	31-40	36-55
Crypte	41-50	11-30	56-65	41-70	56-65
Forteresse	51-80	31-50	66-85	71-90	66-90
Temple	81-100	51-100	86-100	91-100	91-100





quelques biens. Dans certains cas, comme celui des tombeaux, la population aura préféré enfouir certains objets avant de partir.

Dégradation naturelle

Il s'agit du déclin le plus lent. Les ressources locales ne suffisaient plus à assurer le fonctionnement de la communauté et la population a progressivement diminué, tandis que les bâtiments tombaient en ruine, les uns après les autres. Cette raison a toutes les chances d'engendrer une **Tribu dégénérée**, la dégradation n'étant pas encore totale. Celle-ci peut avoir plusieurs causes. Par exemple, les habitants peuvent avoir délaissé les compétences nécessaires pour gérer la communauté ou pour entretenir certains secteurs du site, ce qui les a privés d'une partie des ressources. Manquant de contacts avec le monde extérieur, une communauté isolée peut sombrer dans la consanguinité.

Énigme

L'abandon du site est un mystère complet. Il ne reste généralement aucune dépouille ni aucun objet de valeur. Ou alors, des objets sont restés en place, comme si les habitants avaient disparu en un instant, ou tous les ustensiles sont soigneusement rangés, comme si tout le monde avait prévu de revenir.

Épidémie

La population a été décimée ou franchement réduite par la maladie. Selon la nature de la contagion, cette situation aura pu provoquer une vague de panique, notamment dans le cas d'une épidémie foudroyante. Les ruines pourront alors montrer des signes de destruction, semblables aux traces que laisse une guerre civile, mais certaines dépouilles montrent clairement qu'elles n'ont pas succombé à la violence. Cette épidémie peut évidemment se tapir dans les ruines, prête à contaminer des aventuriers.

Famine

La population a été décimée par le manque de nourriture. Une partie des gens sont partis avant la fin, mais d'autres sont morts sur place. La famine laisse généralement le temps d'enterrer les morts et peut engendrer des accès de cannibalisme. Elle se traduit rarement par la panique, c'est pourquoi tout semble en ordre. Les réserves de nourriture sont de toute évidence vides et les survivants auront probablement emporté leurs objets de valeur en partant.

Guerre civile

Diverses factions de la communauté se sont affrontées, ne laissant pas assez de survivants pour gérer le site tel quel. Bien évidemment, si le site est réduit, il s'agira plutôt d'une querelle locale que d'une véritable guerre civile. Le point important est qu'aucun ennemi extérieur n'est intervenu. Si les survivants étaient nombreux, les objets de valeur risquent fort d'avoir disparu, mais on peut imaginer que quelques reliques aient subsisté. Il y restera probablement des ossements et quelques vêtements, appartenant tous en apparence au même « bord ».

TABLE 1-8 : RAISON DE LA CHUTE

1d10	Raison
1	Attaque militaire
2	Catastrophe naturelle
3	Choix délibéré
4	Dégradation naturelle
5	Énigme
6	Épidémie
7	Famine
8	Guerre civile
9	Magie
10	Perte de ressources



Magie

Si toutes les raisons invoquées peuvent faire intervenir la magie, cette option donne la part belle à cet art. Les habitants ont peut-être été pétrifiés ou les bâtiments transformés en verre. La magie a laissé des indices manifestes, sans quoi on se retrouve avec une **Énigme**.

Perte de ressources

Cette raison se distingue de la dégradation naturelle par sa soudaineté. L'exemple classique est celui du village minier que l'on abandonne quand l'exploitation ne donne plus rien. D'autres possibilités existent, notamment la communauté fermière qui est privée d'eau, ou la bourgade commerçante desservie par une rivière qui est soudainement envasée. La population en pâtit forcément puisque la plupart des habitants s'en vont, puis un lent déclin s'installe. Les bâtiments tombent en ruine et les ultimes résidents disparaissent avec le temps. On obtient alors souvent une ville fantôme.

Histoire de la région



Vous disposez maintenant de tout ce dont vous avez besoin pour écrire l'histoire de votre région des Principautés Frontalières. Vous savez quelles sont les cultures qui l'ont traversée et la **Table 1–6** vous a indiqué à quelle époque elles l'ont quittée. Servez-vous des dates pour déterminer la fondation des sites en ruine, ainsi que l'époque de leur destruction (la **Table 1–8** vous en donnera les causes). Vous pouvez partir de l'histoire d'un site en ruine pour relater le destin de toute une civilisation et rassembler tout cela pour en tirer une histoire cohérente.

Si vous manquez de temps, vous pouvez sauter cette étape ou simplement noter les noms des puissances concernées et l'époque de leur influence dans la région. Les ruines que vous avez créées constituent l'impact principal que votre histoire aura sur la

campagne, c'est pourquoi vous pouvez vous passer de la décrire en profondeur.

Mais si vous aimez les détails, vous n'aurez pas besoin d'heures entières de rédaction pour créer une histoire attrayante. Une forteresse naine détruite par une épidémie peut devenir la fièvre brûlante de 35 CI ayant balayé toute la région, qui a été dépeuplée pendant un siècle. Un temple du Chaos sévissant à cette époque et un avant-poste Khemri détruit par la magie donnèrent lieu à une bataille épique entre les rois morts-vivants et les Sombres Pouvoirs, remportée par ces derniers. La destruction du temple du Chaos a peut-être été l'œuvre d'un noble aventurier dont le nom est encore célébré dans la région.

Rappelez-vous, vous racontez l'histoire d'une petite contrée. Ne vous inquiétez pas si certains aspects peuvent manquer de crédibilité. Vous pouvez toujours faire intervenir des forces extérieures à votre région. Par ailleurs, l'histoire est toujours altérée par le temps et ce qu'entendront les personnages n'est pas toujours conforme à la réalité.

Arrivé à ce stade, ne vous souciez pas de l'histoire plus récente de la contrée, à savoir les cinquante dernières années. Les prochains chapitres vous permettront de développer cet aspect.

Emplacement



La dernière étape consiste à placer les ruines sur la carte. Les éléments de l'histoire peuvent vous faciliter la tâche ; si un site a été détruit par une éruption volcanique, mettez-le près d'un volcan. D'autres choix seront déterminés par l'histoire que vous avez écrite. Trois ruines naines peuvent tout à fait se trouver dans le même massif montagneux, car vous avez décidé que le secteur accueillait autrefois un petit royaume nain, détruit par les orques il y a 700 ans.

Si vous avez encore le choix de placer quelques ruines, répartissez-les aux quatre coins de la carte pour inciter les personnages à explorer la région. À quoi bon mettre au point une carte aussi détaillée si les joueurs en ratent la moitié.

PASSAGE EN REVUE

C'est le moment de regarder votre carte et votre histoire avec un peu de recul. Il s'y profile peut-être déjà des aventures et des intrigues politiques. Ainsi, deux régions séparées par des montagnes risquent fort d'être gouvernées par deux princes différents, auquel cas la rivière qui coule entre les pics et fait office de frontière suscitera la convoitise de ces rivaux. L'aspect de la carte et la physionomie de l'histoire peuvent permettre de décider à la place des dés sur certaines questions des chapitres suivants. Décidez de la place que vous souhaitez laisser aux tables et reprenez la conception de votre contrée.











LES PRINCES DES FRONTALIÈRES

« Ouais, on a un prince. Même qu'on en a eu une douzaine rien qu'cette année ! On adore ça, les princes, par ici. »

— Sap Reinhorf, fermier

Chapitre II



Une fois que l'histoire et la géographie de votre région sont définies, vous pouvez passer à son actualité, c'est-à-dire vous pencher sur les princes de cette partie des Frontalières. Ce chapitre va vous aider à créer ces dirigeants et déterminer leurs rapports. Les Principautés Frontalières sont une région très instable. Les princes que vous allez concevoir jouissent donc d'un pouvoir précaire, qu'elle qu'en soit la raison. C'est à vous de décider du nombre de princes qui règnent sur votre contrée. Si vous n'avez pas d'idée très claire sur la question, vous pouvez lancer les dés et consulter la **Table 1–3**, le résultat vous donnant alors le nombre de princes. Vous n'êtes pas obligé d'associer chaque parcelle de votre carte à l'autorité d'un prince ; il devrait toujours rester certaines étendues privées de seigneur.

LES PRINCES

Plus que tout autre pays, les Principautés Frontalières sont façonnées par un ensemble d'individus. La première étape visant à déterminer le climat politique actuel de votre région consiste à créer les princes et les principautés qui la composent.

Types de princes



Consultez la **Table 2–1** pour définir le type de chaque prince. Vous aurez ainsi une idée de sa carrière, ce qui est abordé en détail dans la suite du chapitre. Pour chaque type, vous trouverez un exemple développé, un prince qui vient d'achever sa troisième carrière, mais ne voyez là qu'une source d'inspiration. Si vous souhaitez, par exemple, concevoir un chevalier ayant une certaine expérience de ménestrel, n'hésitez pas.

TABLE 2-1: TYPE DE PRINCE

1d100	Type
01-30	Bandit
31-50	Chevalier
51-55	Marchand
56-90	Mercenaire
91-94	Politicien
95-98	Prêtre
99-100	Sorcier

Bandit

Le prince bandit est probablement le type auquel tout le monde pense quand on évoque les Principautés Frontalières. Il débute en dépouillant tous ceux qui paraissent avoir de l'argent et termine en s'arrogeant le droit de gouverner une principauté. Ces princes sont en effet extrêmement courants par ici, mais ce sont également ceux dont le statut est le plus instable et qui se renouvellent le plus vite. Les compétences nécessaires pour mener une bande de hors-la-loi n'ont pas grand-chose à voir avec celles qui permettent d'entretenir une forteresse et les terres attenantes, si bien que nombre de ces princes ne restent pas en place très longtemps.

On n'a presque jamais entendu parler d'une prise de pouvoir par un bandit qui se soit faite autrement que par la violence. Comme nous le verrons dans la rubrique **Campagnes**, cela passe par une approche plus subtile qu'un massacre pur et simple, la force et l'intimidation occupant une place de choix dans leur stratégie. La terreur et la corruption leur permettent aussi de rester au pouvoir. La plupart des gens sont ainsi trop craintifs pour se rebeller et une bonne partie des autres en profitent assez pour ne pas avoir à s'en plaindre.

CONCEPTION D'UN PRINCE

1. Si vous n'avez rien décidé, vous pouvez lancer les dés et consulter la **Table 1–3** pour déterminer le nombre de princes de votre région.
2. Consultez la **Table 2–1** pour déterminer le type de prince.
3. Consultez la **Table 2–2** pour déterminer la race du prince.
4. Consultez les **Tables 2–3** et **2–4** pour déterminer l'expérience personnelle du prince.
5. Consultez les **Tables 2–5**, **2–6**, **2–7**, **2–8** et **2–9** pour déterminer le caractère du prince.
6. Consultez la **Table 2–10** pour déterminer la taille de la cour du prince.
7. Consultez la **Table 2–11** pour définir le titre du prince.
8. Reprenez à partir de l'étape 2 pour chaque prince.

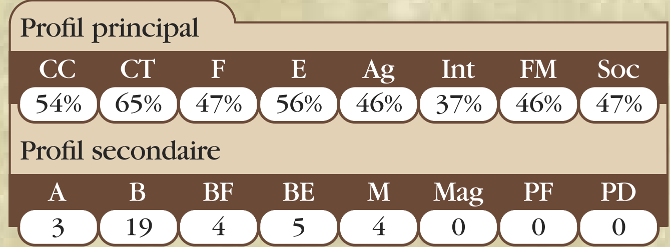


Les princes bandits choisissent généralement entre deux approches pour gouverner leurs terres. Les premiers restent des bandits et ne voient pas l'intérêt de passer pour autre chose. Ils ne s'affublent pas de titres officiels, préférant garder leur surnom de hors-la-loi, qu'ils ont choisi pour instiller l'effroi chez tous ceux qui l'entendent, du genre : « Ludmilla l'Éventreuse », « Massimo l'Homme au Couteau », « Ricardo l'Énucléeur ». Certains se font appeler par un nom simple, du type « Patron » ou « Chef ». Ces bandits-là n'ont pas de cour et conservent le mode hiérarchique de leur bande, avec ses bras droits et ses hommes de main. Ces hommes ne sont guère plus porteurs de titres et ne sont pas assignés à des domaines particuliers de responsabilité. Les principautés de ce type n'ont pas de loi, hormis les caprices du prince, et la survie de la plupart des résidents se résume bien souvent à éviter de se faire trop remarquer. Ces princes bandits ne considèrent pas leurs terres comme un « royaume », mais plutôt comme une contrée qu'ils peuvent piller à loisir et qu'ils appellent plus volontiers leur « territoire » ou juste « chez moi ».

L'autre catégorie est celle des seigneurs qui s'estiment désormais bien supérieurs aux autres bandits. Ils adoptent des titres nobiliaires, souvent très pompeux et excessifs : « prince » pour les plus humbles, mais plus souvent « roi » ou « empereur ». Ils se concoctent une cour élaborée, donnent des titres à leurs bras droits de toujours et instaurent des cérémonies et instances officielles. Cela peut notamment prendre la forme de procès, dont le verdict est laissé à la discrétion du prince. La plupart de ces princes sont grotesques, se faisant passer pour ce qu'ils ne sont pas. Étonnamment, ils durent souvent plus longtemps que les autres princes bandits. La création d'une cour oblige en effet le seigneur nouvellement promu à réfléchir à la manière de mener un royaume.

~ BANDIT ~

Carrière : Chef de bande (ex-Vétéran, ex-Hors-la-loi)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
54%	65%	47%	56%	46%	37%	46%	47%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	19	4	5	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Braconnage, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (stratégie /tactique), Connaissances générales (Principautés Frontalières), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Esquive +10%, Intimidation, Langage secret (langage de bataille, langage des voleurs), Jeu, Perception +10%, Pistage, Résistance à l'alcool, Soins des animaux

Talents : Adresse au tir, Camouflage rural, Force accrue, Maîtrise (arcs longs, armes lourdes), Parade éclair, Rechargement rapide, Résistance accrue, Sur ses gardes, Tir de précision, Tir en puissance

Armure : armure moyenne (chemise de mailles et veste de cuir)

Points d'Armure : tête 0, bras 3, corps 3, jambes 0

Armes : arme à une main (épée), arc long et 10 flèches

Dotations : bande de Hors-la-loi, principauté

Chevalier

Même si cela en ferait rire plus d'un dans de nombreuses contrées civilisées, les Frontalières comptent un certain nombre de chevaliers, dont quelques-uns sont à la tête d'une principauté. Ces chevaliers ont une fâcheuse tendance à se croire supérieurs à tout le monde. Ils sont meilleurs que les autres principicules qui les entourent parce qu'ils incarnent les principes de l'honneur et de la chevalerie, et ils sont supérieurs aux chevaliers de contrées comme la Bretonnie parce qu'ils doivent réellement lutter pour préserver leur autorité. Il arrive qu'un tel chevalier se fasse appeler « roi » et exige la féauté des princes voisins, ce qui dégénère souvent en conflit.

Les chevaliers adoptent presque toujours un titre, qui reste néanmoins plus modeste, tel que baron, châtelain, comte, seigneur, baronnet, dom et quelquefois prince. Chaque chevalier a sa propre cour, même si la plupart des rôles sont tenus par une ou deux personnes. Il leur faut des officiers pour mener leurs troupes, des palefreniers pour soigner leurs chevaux, des chanceliers pour tenir les archives et des juges pour appliquer la loi. Presque tous les chevaliers ont instauré un corps judiciaire pour leur royaume, la loi instituant clairement que le statut du chevalier et de sa famille est supérieur à tout le reste. Les terres du chevalier sont nommées en fonction de son propre titre : baronnie, seigneurie, fief, comté, etc. Certains chevaliers des Principautés Frontalières se rapprochent grandement de leur équivalent bretonnien.

Il est un fait que les chevaliers ont tendance à prospérer dans la région. Le système de valeurs chevaleresques fut après tout mis au point pour permettre à des guerriers de protéger leurs terres contre l'adversité et il a fait ses preuves. Quelques principautés sont ainsi encore gouvernées par le petit-fils du fondateur, même si celles qui sont dirigées par le fils sont plus nombreuses. Vous pouvez même envisager dans votre campagne une principauté qui a vu quatre générations se succéder. C'est ainsi que certains chevaliers accèdent au pouvoir par simple voie héréditaire, tandis que d'autres le font en protégeant une région contre une autre menace ou en succédant à un prince qu'ils ont auparavant servi. Mais la plupart gagnent leur statut de seigneur par la conquête et la violence, comme la plupart des princes de la région.

Bien entendu, ce n'est pas parce qu'ils sont prospères, que ces chevaliers sont justes et bons. Au contraire, la plupart recourent à des méthodes brutales pour préserver la paix et l'ordre au sein de leurs

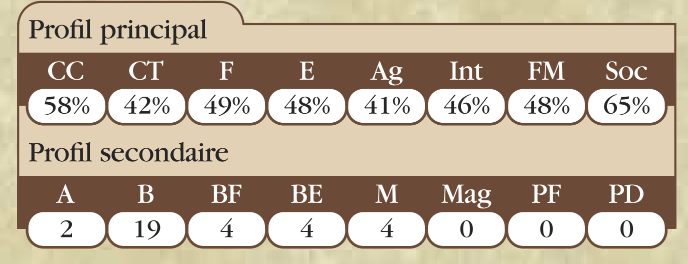





terres et se montrent sans pitié avec les envahisseurs. C'est une des raisons de leur réussite : ils savent qu'ils doivent éviter que le désordre s'installe chez eux et estiment être seuls juges de la bonne marche à suivre pour y parvenir.

~ CHEVALIER ~

Carrière : Aristocrate (ex-Écuyer, ex-Chevalier)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
58%	42%	49%	48%	41%	46%	48%	65%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	19	4	4	4	0	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, stratégie/tactique), Connaissances générales (Principautés Frontalières), Dressage, Équitation +10%, Esquive +10%, Évaluation, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, classique, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Perception +10%, Soins des animaux
Talents : Coups puissants, Éloquence, Étiquette, Maîtrise (armes de cavalerie, armes d'escrime, armes lourdes, fléaux), Orateur né
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arme à une main (épée), lance d'arçon, fléau d'armes, marteau à deux mains
Dotations : principauté, cheval de guerre avec barde de mailles

Marchand

On peut être surpris de voir des marchands figurer parmi les princes des Frontalières, mais dès lors que l'on formule « prince marchand », l'image est toute différente. Il est vrai qu'ils sont plutôt rares, comme le montre la table, mais ils existent bien. Certains commerçants traitent des marchandises que nul gouvernement ne peut cautionner et pensent qu'ils seront plus libres dans leurs négociations s'ils dirigent eux-mêmes le pays. Les Frontalières apparaissent comme le lieu idéal pour ce genre de projet.

Il en résulte que les princes issus du commerce font partie des pires canailles. Ils se sont spécifiquement établis dans la région pour faire ce qui était interdit dans les contrées plus civilisées, tel que le commerce d'esclaves, de grimoires illégaux et d'artefacts du Chaos.

Puisque peu d'entre eux excellent une arme à la main, il leur faut engager des gros bras ; c'est pourquoi ils emploient des compagnies de mercenaires, parmi les meilleures. Ceux qui restent prince suffisamment longtemps finissent par engager au moins deux compagnies ennemies, de manière à ce qu'un capitaine ne puisse pas faire assassiner le marchand et prendre le pouvoir trop facilement. La plupart de ces princes ont acquis leur statut par la force, grâce aux services de petites armées qui leur ont permis de conquérir la contrée. Quelques-uns saisissent le pouvoir par la corruption, en soudoyant les partisans d'un autre prince à son insu. La plupart des autres servent quelque temps de trésorier à un prince, puis finissent par le trahir, achetant la loyauté de ses sujets.

Les principautés des marchands sont basées sur les affaires commerciales de ce dernier. Ils donnent souvent à leurs terres le titre de « cité franche », « port franc » ou « franc marché ». Dans ce cadre, « franc » signifie « cher et oppressif », et non pas « libre » comme on pourrait le penser. La cour est organisée comme un commerce. Les subordonnés ont la responsabilité de domaines particuliers ou de types de métier. Les promotions, les dégradations et les transferts d'une activité à une autre sont très courants. Le marchand adopte souvent lui-même un titre rassurant, tel que maître de guilde, maire ou alderman.



~ MARCHAND ~

Carrière : Politicien (ex-Artisan, ex-Marchand)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	40%	39%	34%	41%	67%	55%	53%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	3	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme +10%, Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (droit, généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire, Principautés Frontalières), Équitation, Évaluation +20%, Expression artistique (acteur), Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage +20%, Métier (cuisinier, marchand +10%), Perception
Talents : Calcul mental, Code de la rue, Dur en affaires, Éloquence, Intelligent, Intrigant, Orateur né
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
Dotations : principauté, capital de 2 000 co, marchandises d'une valeur totale d'au moins 2 000 co.

Mercenaire

Les Principautés Frontalières comptent de nombreux mercenaires, car le travail ne manque pas pour ces individus. Certains de leurs chefs comprennent que les meilleures troupes d'une principauté leur sont davantage fidèles qu'au prince lui-même et décident de







s'emparer du pouvoir. D'autres organisent une petite armée pour renverser un seigneur faible et payent leurs hommes avec le butin de la guerre. Quelques-uns, plus rares, sont désignés comme héritiers par un prince et accèdent au pouvoir à la mort de ce dernier. Il y en a même, dans cette dernière catégorie, qui ne sont pas responsables du décès du vieux prince.

On peut dire que les mercenaires sont les seigneurs les plus courants des Principautés Frontalières. Il y en a beaucoup et ils disposent de la puissance militaire nécessaire pour s'emparer de terres et les défendre contre les assauts. La plupart n'ont cependant pas les qualités permettant de gérer une principauté et finissent par être renversés en raison de l'accumulation de la misère, des révoltes paysannes et des invasions. Certains parviennent à acquérir les compétences nécessaires, mais ils deviennent alors l'équivalent de chevaliers. Si c'est leur fils qui hérite des terres, ce dernier est généralement chevalier et n'hésitera pas à revendiquer une généalogie aristocratique de plusieurs siècles.

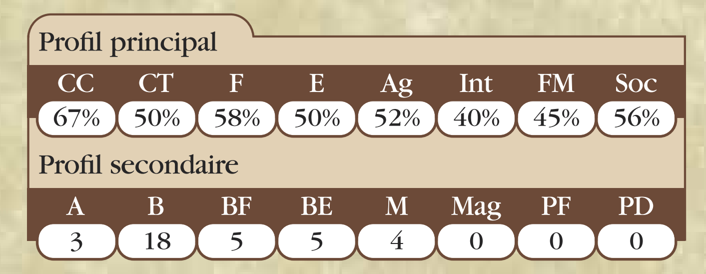
Les mercenaires affectionnent les titres militaires, ce qui n'a rien d'étonnant. Quelques-uns se contentent de leur rang existant, parce que ce nom est associé à une réputation qui inspire la crainte. Mais la plupart s'offrent une promotion substantielle : seigneur de guerre, généralissime, grand maréchal, commandant suprême, etc. Cela permet également au prince de faire monter en grade ses subalternes, parfois jusqu'au statut de général.

Les mercenaires gèrent leur principauté selon une approche militaire, du moins, au départ. Ils établissent une hiérarchie à la base de laquelle on trouve les paysans, et donnent leurs directives. La discipline militaire remplace la loi, ce qui signifie que les sujets qui n'ont rien de martial sont mal protégés. Mais les royaumes qui survivent à l'épreuve du temps évoluent vers quelque chose de plus souple, même si l'emphase sur le grade et la hiérarchie persiste.



~ MERCENAIRE ~

Carrière : Capitaine (ex-Mercenaire, ex-Sergent)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
67%	50%	58%	50%	52%	40%	45%	56%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	18	5	5	4	0	0	0

Compétences : Commandement +10%, Commérage, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire, Principautés Frontalières, Tilée), Équitation, Esquive +20%, Intimidation, Langage secret (langage de bataille), Langue (tiléen), Lire/écrire, Natation, Perception, Soins des animaux
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Lutte, Maîtrise (armes lourdes, fléaux), Menaçant, Parade éclair, Sur ses gardes
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : fléau, épée à deux mains, arme à une main (épée)
Dotations : principauté, unité militaire

Politicien

Les politiciens ne sont pas souvent à la tête d'une principauté, car ils n'ont généralement pas accès à la force militaire nécessaire pour prendre le pouvoir. Ceux qui se retrouvent princes assistaient généralement le seigneur précédent et ont pris sa place quand ce dernier a commis l'erreur de trop. Pour des seigneurs à vocation militaire, l'environnement hostile des Frontalières ne pardonne pas grand-chose.

Bien souvent, c'est un autre leader martial qui prend les choses en main. Si l'intendant du prince est compétent et respecté, et que la bévue du seigneur n'a pas décimé son armée, cet administrateur pourra peut-être rassembler les forces restantes et prendre les rênes. Les rares politiciens qui parviennent à surmonter la crise restent généralement quelque temps à la tête de la principauté, acquérant du même coup une certaine expérience militaire, que cela leur plaise ou non. Ils montrent néanmoins une nette préférence pour les résolutions par la ruse, plutôt qu'au fil de l'épée.

La plupart de ces princes héritent de la structure en place, c'est pourquoi leur cour et leur titre peuvent correspondre à n'importe lequel des autres types, ce qui peut engendrer des « seigneurs de guerre suprêmes » qui ne savent pas tenir une épée. Très rares sont les politiciens qui bouleversent l'ordre établi lorsqu'ils accèdent au pouvoir, car ils ont appris à manipuler le système existant. Leur approche entraîne habituellement un certain déclin militaire, et donc bien souvent la chute inexorable de ce genre de principauté.

~ POLITICIEN ~

Carrière : Aristocrate (ex-Régisseur, ex-Politicien)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56%	42%	37%	39%	37%	55%	54%	70%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	3	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme +20%, Commandement +20%, Commérage, Connaissances académiques (droit +10%, généalogie/héraldique, histoire, stratégie/tactique), Connaissances





PRINCES ET «PRINCES»

Tout au long de cet ouvrage, nous nous référons aux dirigeants des Frontalières sous le terme générique de « princes », et à leurs terres sous celui de « principautés ». C'est avant tout dans un souci pratique.

Un « prince » des Frontalières n'est bien souvent qu'une brute cruelle qui a accédé au pouvoir par la violence et le meurtre, qui conserve son statut en instaurant la terreur, ne comprend rien à la politique si ce n'est saisir ce qui lui fait envie et frapper les plus faibles, et doit se démener pour assurer sa subsistance de mois en mois.

Les princes du reste du Vieux Monde ont rarement le moindre problème pour subvenir à leurs besoins et à ceux de leur famille.

Les dirigeants des Principautés Frontalières portent les noms et les titres qui leur conviennent. Ce peut être le cas de « prince », mais aussi de khan, baron, duc, vicomte, comte, tzar, seigneur de guerre, margrave, roi et même « Empereur-dieu Immortel du Monde des Vivants ». La rubrique qui aborde les différents types de princes présente les titres les plus courants.

générales (Principautés Frontalières) +10%, Équitation, Évaluation, Expression artistique (acteur), Intimidation, Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Perception

Talents : Code de la rue, Éloquence, Étiquette, Intrigant, Maîtrise (armes d'escrime), Orateur né

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : fleuret

Dotations : principauté, sourire désarmant

Prêtre

Les prêtres jouissent de nombreux atouts pour fonder une principauté. Premièrement, ils bénéficient d'une assistance divine, sous la forme de miracles, qui leur donne un avantage certain dans les conflits. Deuxièmement, ils n'ont aucune difficulté à s'entourer de fidèles fanatiques, d'hommes et de femmes qui les suivent comme s'ils étaient la voix de leur divinité. Et troisièmement, ils sont en mesure de faire appel à leur culte, qui peut leur procurer des fonds.

Il y a pourtant très peu de princes issus de cette catégorie. En effet, la majorité des prêtres ont mieux à faire que de se forger un royaume misérable dans la contrée la plus indésirable du Vieux Monde. Les prêtres martiaux préfèrent s'engager dans des conflits importants, les prêtres érudits rester à proximité de grandes bibliothèques, et les prêtres ambitieux sont attirés par le pouvoir véritable, celui des vraies nations. Ainsi, les prêtres qui se rendent dans les Frontalières ne sont généralement pas les meilleurs et la capacité de créer une principauté et de l'entretenir leur fait donc cruellement défaut. Quelques rares exceptions répondent à une requête de leur divinité, ce qui ne fait d'ailleurs que renforcer leurs atouts. Les prêtres réellement compétents qui se rendent dans les Frontalières prospèrent souvent. Ils organisent leur principauté d'une manière qui rappelle les temples et les ordres militaires du culte et ne s'affublent pas de titres pompeux, en dehors de ceux que la hiérarchie religieuse leur a déjà donnés. Il y a bien quelques exceptions mégalomanes qui se présentent comme l'incarnation du dieu, mais la plupart de ces déments préfèrent tenter leur chance dans des contrées plus prestigieuses, comme l'Empire.

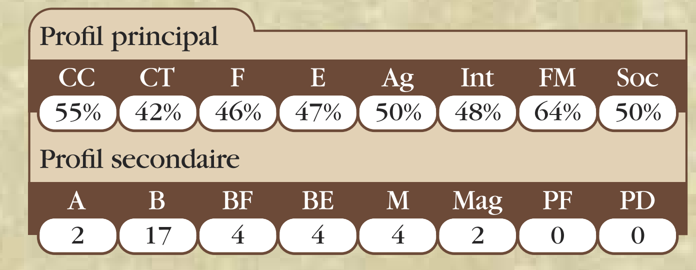
La plus courante des divinités est Myrmidia, car elle ne peut que cautionner la création d'un rempart contre les peaux-vertes. Étonnamment, les sigmarites sont eux aussi nombreux. C'est dans leur cas la sensation de participer au combat contre les vieux ennemis de leur dieu qui les motive. Les ulricains ne sont pas rares dans les parages, mais ils n'ont pas l'habitude de fonder des principautés, préférant vagabonder et combattre là où c'est nécessaire.

Les divinités moins martiales sont bien moins représentées. On trouve des prêtres de Taal et de Rhya, qui s'efforcent de préserver la nature sauvage dans cette région qui fait partie des moins peuplées du Vieux Monde. Quelques prêtres de Manann se sont établis sur la côte, mais les portions terrestres de leurs domaines sont souvent très réduites (les choses sont différentes en mer). Il peut arriver qu'un prêtre d'un autre dieu fonde une théocratie pour répondre à une requête supposée de sa divinité, mais on n'en dénombre jamais plus d'un dans une même région.

On ne connaît aucune principauté dirigée par une prêtresse de Shallya, ce qui peut paraître étrange.

~ PRÊTRE ~

Carrière : Prêtre consacré (ex-Initié, ex-Prêtre)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55%	42%	46%	47%	50%	48%	64%	50%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	4	4	4	2	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (astronomie, stratégie/tactique, théologie +10%), Connaissances générales (Empire, Principautés Frontalières), Équitation, Focalisation +10%, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie, Soins +10%

Talents : Coups assommants, Éloquence, Grand voyageur, Guerrier né, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Inspiration divine (une au choix), Magie commune (divine), Magie mineure (*arme consacrée*, *armure aethyrique*), Orateur né, Réflexes éclair

Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)

Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

Armes : arme à une main (selon la divinité)

Dotations : principauté

Note : les compétences et talents associés au culte de la divinité tutélaire doivent également être ajoutés à la liste (cf. chapitre **Religions et croyances** de *WJDR*).

Sorcier

Les sorciers princes sont très rares dans les Frontalières. Ceci est dû au fait que la plupart de ces mages sont soigneusement surveillés par une autorité supérieure, en contrepartie de quoi ils bénéficient de privilèges substantiels. Les sorciers qui sont prêts à partir d'eux-mêmes pour fonder une principauté sont très rares. Parmi ceux-là, la plupart fuient après avoir commis un crime ou une trahison, pourchassés par les magisters impériaux, ce qui compromet d'autant leurs chances de créer leur petit royaume.

Par ailleurs, les gens se méfient des sorciers, tout autant qu'ils font confiance aux prêtres. Les sorciers ne peuvent donc pas s'entourer aussi facilement de fidèles, ce qui complique grandement la réalisation de leurs ambitions.

Malgré ces obstacles, quelques magisters et sorciers clandestins parviennent à s'établir comme princes. Certains sont secrètement assignés par leur ordre, tandis que d'autres ont été évincés par quelque manœuvre politique sans avoir commis de crime grave. Dans ce dernier cas, ils ont persuadé leurs supérieurs qu'ils peuvent se montrer utiles dans les Frontalières et les seigneurs magisters ont accepté de prendre le risque de les perdre.

La magie est un atout de taille pour le sorcier, d'autant qu'elle n'est pas monnaie courante dans les Frontalières. Le prince sorcier peut donc s'avérer redoutable sur le champ de bataille. La peur de cette





magie suffit souvent à dissuader ses voisins. C'est ainsi que les sorciers éprouvent des difficultés à s'emparer d'une principauté, mais qu'ils n'ont presque aucun mal à la conserver. Les plupart disposent de petits territoires, car ils n'ont pas les compétences nécessaires pour gouverner un espace plus vaste. Il existe pourtant bien une ou deux exceptions.

Presque tous les sorciers adoptent un titre qui met en avant leur puissance magique, tel que roi sorcier, prince sorcier, seigneur mage, etc. Les magisters impériaux ne se font presque jamais appeler seigneurs magisters, sauf quand ils le sont véritablement ; le risque de perdre le maigre soutien des autorités serait en effet trop grand. Leurs cours se rapprochent beaucoup de celles des chevaliers, qu'ils imitent volontairement. Le territoire gouverné correspond au titre de son chef ; un roi sorcier est à la tête d'un royaume, un prince mage d'une principauté.

~ SORCIER ~

Carrière : Maître sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Compagnon sorcier)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	39%	26%	40%	42%	69%	76%	41%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	2	4	4	3	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (histoire magie +20%, stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire, Principautés Frontalières), Équitation, Focalisation +20%, Fouille, Intimidation, Langage mystique (elfique mystique, magick), Langue (bretonnien, classique, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie +20%

Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (*arme consacrée*, *armure aethyrique*), Mains agiles, Méditation, Projectile puissant, Résistance accrue, Sain d'esprit, Science de la magie (une au choix)

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : arme à une main

Dotations : principauté

Note : ajoutez la compétence associée à la Science de la magie à +10%

Races



La race du prince peut être choisie ou déterminée au hasard selon la **Table 2–2**. Les talents raciaux en découlant s'ajoutent alors au profil, si vous reprenez l'un des exemples de prince de la rubrique précédente. Les humains issus de royaumes autres que l'Empire ne se distinguent pas véritablement des Impériaux, si ce n'est que les compétences Connaissances générales (Empire) et Langue (reikspiel) doivent être remplacées par leur équivalent dans la nation en question. Les personnages originaires des Principautés Frontalières peuvent choisir entre bretonnien, reikspiel et tiléen lorsqu'ils sélectionnent leur langue maternelle. N'oubliez pas que les nains et les halflings ne donnent pas de Sorciers ou de Prêtres. Si vous obtenez aléatoirement une combinaison incohérente, vous n'aurez qu'à rejouer les dés.

La race du prince influence souvent le type de gouvernement et la nature de sa principauté. Cela peut altérer le genre d'autorité en fonction du type de prince. C'est ainsi qu'un bandit bretonnien pourra exiger que ses lieutenants lui jurent fidélité selon la tradition féodale, tout en se comportant par ailleurs comme un parfait criminel. De même, un mercenaire tiléen risquera fort d'encourager les « guildes de marchands ».

Elfes et halflings

Ces princes sont trop rares pour qu'on puisse en tirer des généralités. La plupart des gens croient que les seigneurs elfes sont des sorciers, rumeur largement relayée, mais ce n'est pas vrai. De même, beaucoup de gens pensent que les seigneurs halflings cherchent à transformer leur principauté en gigantesque commerce de tourtes. Ceci n'est arrivé qu'une seule fois (du moins, d'après les historiens), lorsque Max le Glouton se servait de ses ennemis, puis de ses sujets, comme ingrédients.

Humains, Bretonniens

Les princes bretonniens s'accompagnent presque toujours des apparats de la chevalerie et du système féodal, octroyant des « fiefs » à leurs proches collaborateurs. Ces fiefs ne sont parfois guère plus vastes qu'une simple demeure de la seule communauté gouvernée par le prince. Mais c'est l'honneur qui compte, et non la taille. Nombreux sont ceux qui font semblant de vénérer la Dame du Lac, allant jusqu'à faire construire une chapelle du Graal. D'autres estiment avoir besoin d'une Vierge du Graal à leur côté et désignent l'une des femmes parmi leurs sujets pour jouer ce rôle. « Vierge » est un terme généralement galvaudé, car ces femmes sont plus souvent qualifiées de « catins avinées » par la population, formule peu flatteuse, mais qui n'est généralement pas trop éloignée de la réalité.

Les Bretonniens ont l'habitude de baptiser leur fief à leur nom et de nommer leur capitale de la même façon. Quand ils gouvernent plusieurs villages, ces communautés portent souvent les noms des subordonnés qui font partie des seigneurs de la principauté. Les princes bretonniens sont ceux qui se font le plus souvent appeler « ducs », certains ayant même la délicieuse naïveté de croire que le Roy de Bretonnie pourrait reconnaître leur statut.








Humains, Impériaux

Les princes issus de l'Empire cherchent souvent à imiter les empereurs de cette nation, mettant l'accent sur l'aspect militaire. Sigmar est souvent honoré dans ces contrées, les princes s'efforçant alors de reproduire les institutions de l'Empire à l'échelle de leur minuscule principauté. Cela peut aller jusqu'à désigner des Comtes Électeurs, qui n'ont pourtant bien souvent aucun pouvoir de vote. Il est arrivé que des princes stipulent que leur successeur devait être choisi selon la tradition impériale. Dans tous les cas, ces principautés ont sombré dans l'anarchie après l'assassinat du prince par l'un des Électeurs. Cela ne signifie pas que cette procédure est vouée à l'échec pour l'éternité, mais c'est l'issue la plus probable.

Certains princes tentent de reproduire d'autres aspects, comme le culte de Sigmar, les ordres chevaleresques ou les répurgateurs. Certains sont même allés jusqu'à fonder des Collèges de Magie, mais cela s'est toujours traduit par la destruction de la principauté par des cultistes des Sombres Puissances nourris au sein même de ces Collèges clandestins.

Il n'est pas rare que ces princes nomment leur capitale « Altdorf », « Nouvelle Altdorf » ou quelque chose du genre. Ceux qui viennent d'autres régions de l'Empire préféreront des variations de « Middenheim » ou « Nuln », les noms des autres villes impériales étant relégués à de minuscules hameaux. Cette pratique a amené les habitants à donner différents épithètes à toutes les communautés nommées Altdorf, afin de les distinguer. On parlera ainsi « d'Altdorf la Saoule » pour désigner un village produisant un bon vin, « d'Altdorf la Vase » pour une communauté marécageuse et « d'Altdorf la Nauséeuse » pour un village de tanneurs. Ces appellations existent depuis si longtemps qu'elles se sont imposées.

Humains, Principautés Frontalières

Les seigneurs qui ont grandi dans les Frontalières sont souvent d'un pragmatisme impitoyable, n'hésitant pas à choisir l'option qui leur paraît la plus efficace dans les circonstances, sans autre souci moral. Ils n'ont pratiquement aucun respect pour la tradition et leur estime des forces militaires est modérée par leur connaissance de leurs limites. Ils sont sans surprise les princes qui réussissent le mieux, avantagés par leur connaissance de la région et de son fonctionnement.

Humains, Tiléens

Les princes originaires de Tilée sont généralement mercenaires, si bien qu'il est difficile de distinguer le prince tiléen de base du type de mercenaire décrit plus haut. La plupart honorent Myrmidia et centrent presque toujours leur principauté sur la plus grosse communauté de la région. Ces princes encouragent généralement les négociants de la capitale à fonder une guilde de marchands et espèrent rehausser le niveau de richesse et de culture de leurs terres. L'espoir fait vivre…

Humains, autres

Les seigneurs des Principautés Frontalières peuvent venir de n'importe où, sachant que certains ont quitté leur patrie pour fuir leur culture. C'est donc à vous de choisir comment l'origine de ces princes influencera leurs terres.

Nains

Les nains ne fondent presque jamais de nouvelle principauté. Ils préfèrent reprendre une antique forteresse de leur race et la restaurer, pour lui rendre sa gloire passée. Cela signifie qu'ils prendront le titre des dirigeants de l'époque et s'efforceront de reproduire leur style d'autorité. Ils se considèrent comme les gouvernants légitimes du site et contrairement à quiconque, ils pourront même parvenir à en convaincre la citadelle naine.

Puissance des princes



Les profils donnés plus haut correspondent à un prince qui vient d'achever sa troisième carrière. C'est le niveau que l'on retrouvera le plus souvent. Les personnages qui ont survécu jusqu'à entamer une quatrième carrière sont rares et ceux qui n'ont pas atteint la troisième n'ont souvent pas les facultés nécessaires pour s'emparer du pouvoir dans une région aussi anarchique que les Principautés Frontalières.

Vous pouvez néanmoins trouver qu'il est plus réaliste que les princes ne soient pas tous au même niveau. Nous n'avons pas la place ici pour décliner toutes les possibilités, mais vous ne devriez pas avoir de difficulté pour adapter les exemples. Les **Tables 2–3** et **2–4** vous permettent de définir aléatoirement le niveau de puissance d'un prince.

Certains résultats vous demanderont un minimum de réflexion. Ainsi, quand un prince n'en est qu'à sa première carrière, il vous faudra vous pencher sur la manière dont il est parvenu à accéder au pouvoir et les moyens par lesquels il compte le conserver.

Princes peu communs



Les **Tables 2–3** et **2–4** permettent de générer des princes classiques, comme on en trouve à travers les Principautés Frontalières. Mais vous voudrez peut-être créer un prince tout à fait unique pour votre région. Il sera alors presque assurément le seul prince de ce type de toutes les Frontalières, c'est pourquoi il ne figure pas dans les tables. Par ailleurs, il n'est pas conseillé d'avoir plusieurs princes aussi singuliers dans une même région, car cela atténuera forcément leur côté exotique.

Un prince unique peut apparaître dans n'importe quel type de région, mais voici quelques idées.

Démon

Un démon a trouvé le moyen de rester en ce monde de manière durable et gouverne une principauté. La région qui est sous son influence est un

TABLE 2-2: RACE DU PRINCE

1d100	Race
01	Elfe
02	Halfling
03-17	Humain — Bretonnien
18-32	Humain — Impérial
33-62	Humain — Principautés Frontalières
63-77	Humain — Tiléen
78-92	Humain — autre
93-100	Nain

COMBINAISONS INCOHÉRENTES

Certaines combinaisons de type et de race de prince ne peuvent exister. Il n'existe, par exemple, pas de Prêtres nains (même si une rumeur fait état d'un nain qui se prétend prêtre dans la lointaine Karak Azgal). Si vous vous servez des tables pour concevoir vos princes, vous pouvez trouver une substitution satisfaisante pour les associations problématiques. Ainsi, quand vous obtenez un Prêtre nain, vous pourriez en faire un Maître des runes (cf. page 216 des *Royaumes de Sorcellerie*). De même, si vous tirez un Sorcier halfling, remplacez la carrière par Charlatan.



véritable vivier suppurant de corruption (au sens littéral si le démon sert Nurgle), mais la créature n'est pas assez puissante pour affronter tous ses voisins d'un coup. Elle les monte donc les uns contre les autres, d'une manière qui varie d'un démon à l'autre.

Monstre

La principauté est dirigée par un monstre non humanoïde. Il faut bien sûr qu'il soit relativement intelligent, comme un ogre, un lycanthrope ou un dragon.

Mort-vivant

Le prince est un mort-vivant intelligent. Un certain nombre de morts-vivants sont disséminés à travers les Frontalières, mais la plupart ne cherchent pas à diriger un fief aux sujets humains. Il arrive cependant qu'une telle créature s'inspire des von Carstein.

Origine mystérieuse

Le prince est issu d'une contrée qui s'étend au-delà du Vieux Monde, comme l'Arabie, l'Ind, voire le Cathay. Il peut aussi bien déclarer ouvertement ses origines que préférer les tenir secrètes. Dans tous les cas, rares sont ceux qui savent ce que signifie venir de ces pays lointains. Ces individus ont souvent une apparence très différente des habitants du Vieux Monde, présentant une peau à l'étrange teinte et une chevelure singulière, au point que de nombreuses personnes les prennent pour des mutants. Certains sont d'ailleurs peut-être des mutants qui ont réussi à convaincre la population que d'où ils viennent, tous les gens ont deux bouches.

TABLE 2-3 : CARRIÈRE ACTUELLE DU PRINCE

1d100	Carrière
01-05	Première
06-15	Deuxième
16-60	Troisième
61-90	Quatrième
91-97	Cinquième
98-100	Sixième et au-delà

TABLE 2-4 : AVANCEMENT DE LA CARRIÈRE

1d10	Avancement
1	Juste entamée
2-5	Un tiers environ
6-9	Deux tiers environ
10	Achevée

TABLE 2-5 : AMBITIONS DU PRINCE

1d10	Objectif
1	À mes ordres
2	Prosternez-vous devant ma splendeur
3-4	Je veux être roi !
5	Pour l'amour des enfants
6	Comme bon me semble
7	Un peu de liberté ou de temps pour m'enfuir
8-9	Je suis prince et je le reste
10	L'argent fait aussi le bonheur

Serviteur du Chaos

Un guerrier du Chaos ou un sorcier du Chaos règne sur la région. Les seigneurs voisins peuvent alors servir secrètement les Puissances de la Corruption, tandis que le prince est leur représentant déclaré.

Caractère



Chaque prince a une personnalité unique qui dicte la manière dont se déroulent ses rapports avec son entourage. Cette rubrique n'aborde que les bases de la question, mais vous pouvez vous contenter de ces résultats en guise de préparation. Le prince, comme tous les personnages, verra sa personnalité développée au fur et à mesure que vous l'interpréterez, sauf s'il s'agit d'un personnage annexe, auquel cas les détails seront inutiles. Le caractère princier de base est défini par trois critères : ses ambitions, ses principes moraux et son tempérament. Comme pour le reste, vous disposez d'une table pour déterminer aléatoirement les traits de caractère du prince.

Ambitions

Il s'agit des objectifs et prétentions du prince. Tous ses projets convergent vers ces ambitions, pour lesquelles il est prêt à sacrifier beaucoup de choses.

À mes ordres

Le prince souhaite pouvoir ordonner à ses sujets de faire tout ce qu'il demande et leur faire subir le pire pour exécuter ses désirs sans se plaindre. Il pourra même aller jusqu'à les réprimander de n'avoir pas anticipé ce qu'il attendait d'eux. La moindre opposition contre un tel seigneur est vaine, du moins pour ses sujets.

Prosternez-vous devant ma splendeur

L'honneur, la gloire et les louanges sont tout ce à quoi aspire le prince. Il veut que les gens sachent les exploits qu'il a réalisés et qu'ils le respectent comme il pense le mériter. Le pouvoir acquis secrètement et préservé dans la discrétion n'est pour lui d'aucune valeur.

Je veux être roi !

Le prince désire régner sur une grande nation. Quelque chose de la taille de l'Empire constituerait un bon début. Bien entendu, son royaume se limite pour l'instant à une parcelle de la taille d'un mouchoir. C'est pourquoi il garde constamment l'œil sur ses voisins, à l'affût du moindre signe de faiblesse. Il est prêt à mettre son statut en péril pour devenir plus influent.

Pour l'amour des enfants

Le prince souhaite transmettre son titre à ses héritiers, pour qu'ils fassent de même avec leurs propres enfants, et ainsi de suite, pour l'éternité. En pratique, cela se limite à veiller à le transmettre à sa propre progéniture. Cela se traduit par engendrer un enfant et héritier, et disposer d'une principauté suffisamment robuste pour résister à un changement de seigneur.

Comme bon me semble

Le prince veut pouvoir faire ce qu'il veut quand il veut. Ce n'est pas exactement la même chose que le pouvoir absolu, car il se fiche bien de ce que peuvent faire les paysans quand ils ne travaillent pas. En revanche, il exige qu'on satisfasse le moindre de ses caprices, aussi insolite soit-il.

Un peu de liberté ou de temps pour m'enfuir

Le prince veut survivre. Il va de soi que tous les seigneurs n'en attendent pas moins. Mais la plupart souhaitent quelque chose de plus ou ils s'en seraient tenus à une vie paisible de porcher au Wissenland, plutôt que de s'aventurer dans les Principautés Frontalières. Mais pour certains, la peau est ce qu'il y a de plus cher, surtout pour ceux qui ont vécu des expériences douloureuses dans les Frontalières.

Je suis prince et je le reste

Le prince veut absolument rester prince. Il est prêt à accepter des restrictions sur son autorité et à perdre quelques terres si cela peut






renforcer sa position. Un héritier désigné peut devenir une menace s'il parvient à dresser une bannière sous laquelle peuvent se rallier ses adversaires. La principauté peut disparaître aussitôt après sa mort ; tant qu'elle attend jusque-là, le prince sera satisfait.

L'argent fait aussi le bonheur

L'or, l'argent, le profit ; les princes qui ont ces ambitions espèrent bien souvent pouvoir quitter les Frontalières. Car il faut bien se rendre à l'évidence : il n'y a pas grand-chose qui mérite qu'on dépense de l'argent dans cette désolation abandonnée. En attendant, ces princes sont prêts à bien des choses pour de l'argent, surtout quand il coule à flots, mais ils font aussi très attention à ne pas se faire rouler.

Principes moraux

Les principes moraux définissent ce que le prince ne sera pas prêt à faire pour servir ses ambitions. Les princes de la région sont pour l'essentiel des criminels d'un genre ou d'un autre, mais malgré cela, chacun a sa propre morale, qui l'empêchera de faire certaines choses.

Il est important de se rappeler que nul seigneur des Principautés Frontalières n'est un modèle de vertu. La plupart violent leurs principes de temps à autre, mais ils le regrettent a posteriori et n'enfreignent ces règles que lorsqu'ils sont poussés dans leurs ultimes retranchements. Ainsi, un prince qui évite généralement la trahison pourra frapper le premier malgré un traité de paix, s'il s'aperçoit que son voisin prépare une invasion.

Certains seigneurs observent des principes moraux, du moins publiquement, alors qu'ils n'y adhèrent pas véritablement. Dans la mesure où il leur faut montrer un visage vertueux, ces principes contraindront tout de même beaucoup de leurs actes, même s'ils vénèrent Tzeentch dans une crypte secrète de leur château.

Mort aux monstres !

Le prince ne nouera jamais la moindre alliance avec des monstres, ce qui comprend les peaux-vertes et les forces du Chaos, mais peut-être aussi les humains aux habitudes répugnantes. Il n'estime pas forcément qu'il doit consacrer sa carrière à leur extermination, mais les trêves et les pactes lui paraissent aussi inacceptables que les alliances. Il est toujours en guerre contre des monstres.

La vraie noblesse

Le prince a de véritables valeurs morales. Il ment aussi peu que possible, respecte les accords, ne fait pas souffrir les innocents ni même les ennemis en reddition, et combat justement. Son espérance de vie dans les Frontalières en est d'autant plus réduite. Des individus puissants parviennent à respecter ces principes un certain temps, auquel cas ils attirent un grand nombre de fidèles.

Sus aux mutants !

Le prince ne recourra pas aux puissances du Chaos et s'oppose aux cultistes où qu'ils apparaissent. Les princes qui ont la moindre moralité adhèrent généralement à ce principe, qui devient donc ce qui se rapproche le plus d'un consensus pour une région aussi anarchique.

Ma parole vaut un serment

Le prince respecte tous les accords qu'il a contractés et ne confie pas de mission vouée à l'échec. Il n'envoie pas ses pions à une mort certaine, mais peut leur imposer des responsabilités très dangereuses. Les princes qui ont ces principes rechignent souvent à accepter un accord et s'exposent à la trahison. D'un autre côté, certains ont des subordonnés très loyaux, ce qui peut être un atout de taille.

Défendre la veuve et l'orphelin

Ces princes évitent de faire souffrir les innocents et prennent même des mesures visant à les protéger des conséquences des actes d'autrui. Le terme « innocents » comprend toujours les enfants, et souvent les femmes, à l'exception de celles qui sont tout sauf innocentes. Plus globalement, ces princes ne punissent pas un village entier pour le crime d'un seul individu et n'ordonnent pas le massacre d'une unité militaire qui n'a fait que suivre les ordres de l'officier de service.

Et puis quoi encore ?

L'approche la plus commune consiste à considérer que les principes ne sont bons que pour les femmelettes et les poules mouillées. Les

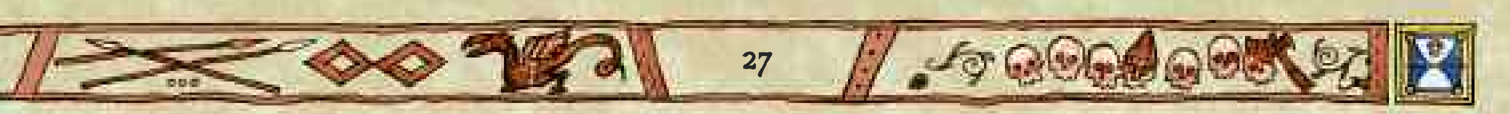


TABLE 2-6 : PRINCIPES MORAUX DU PRINCE

1d10	Principe
1-2	Mort aux monstres !
3	La vraie noblesse
4-5	Sus aux mutants !
6	Ma parole vaut un serment
7	Défendre la veuve et l'orphelin
8-10	Et puis quoi encore ?

TABLE 2-7 : TEMPÉRAMENT DU PRINCE

1d10	Tempérament
1-2	On ne discute pas mes ordres
3	Nous sommes entre amis
4-5	Ne cherchez pas
6-7	Épargnez-moi les fioritures
8	Franchement, vous feriez honte à un snotling attardé
9-10	Je vous autorise à vous lever

vrais hommes font ce qu'ils doivent faire pour survivre. On remarque que les princes qui adoptent cette attitude ne survivent en moyenne pas plus longtemps que ceux qui ont des principes.

Tempérament

Le tempérament correspond à la manière dont le prince se conduit avec autrui ; l'impression qu'il donne à première vue, sachant que bien souvent, elle sera la bonne. Celui qui côtoie le prince plus longtemps apprendra à le connaître davantage, mais la manière de traiter autrui de ce dernier ne changera pas.

Le tempérament peut suffire à résumer le comportement général du prince, outre ses ambitions et ses principes moraux. En revanche, il ne s'applique qu'à ses rapports avec les gens. Un prince efficace pourra tout à fait éprouver de l'affection pour ses subordonnés, tout en estimant que ces sentiments entravent la résolution des problèmes. De même, un seigneur qui passe son temps à injurier ses collaborateurs n'est peut-être qu'un individu autoritaire qui ne pense rien des insultes qu'il profère, tant que ses ordres sont exécutés. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre deux tempéraments différents de la table, le premier correspondant à la conduite qu'observe publiquement le prince et le second reflétant sa véritable nature.

On ne discute pas mes ordres

Le prince donne beaucoup d'ordres et se montre très autoritaire dans son discours. Il n'accepte aucune remise en question de ses décisions et de sa grande sagesse, si bien qu'il est difficile de lui glisser des suggestions. Même lorsqu'il demande conseil, ce que font les plus sagaces, il ne tolérera pas la moindre allusion au fait qu'il ait pu commettre des erreurs par le passé, la communication s'en trouvant forcément crispée.

Nous sommes entre amis

Le prince traite les gens comme des amis. Certains le font avec tous, mais d'autres réservent cette affabilité aux personnes qu'ils connaissent et avec qui ils travaillent depuis un certain temps. L'obséquiosité n'est pas de mise, le prince étant prêt à écouter les critiques, voire à sourire aux plaisanteries le concernant, à condition que ses collaborateurs acceptent la réciproque.

Ne cherchez pas

Le prince traite chacun comme s'il était largement inférieur à lui, quel que soit le domaine. Il prend donc soin d'expliquer des choses pourtant évidentes, de mettre en doute la capacité de ses sujets à exécuter des tâches simples et refuse de justifier ses décisions sous le prétexte que ses interlocuteurs ne pourraient de toute façon pas comprendre.

Épargnez-moi les fioritures

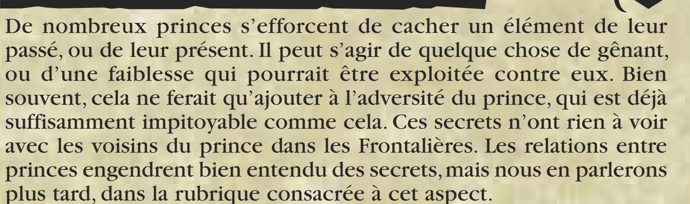
Le prince n'aime pas perdre de temps en politesses superflues, en plaisanteries mondaines ou en affronts déguisés. Il veut que les décisions se prennent aussi vite et efficacement que possible. Il privilégie les faits et les plans limpides. Les critiques sont les bienvenues, tant qu'elles sont concises et directes, et qu'elles servent le propos. C'est le tempérament que l'on retrouve le plus souvent chez les anciens mercenaires, mais il ne se limite pas à eux seuls.

Franchement, vous feriez honte à un snotling attardé

Le prince se plaît à faire passer les autres pour de sombres idiots en recourant au vocabulaire le plus fleuri de son répertoire. Cela passe souvent par des références à certaines fonctions corporelles qui remplaceraient chez l'individu incriminé la faculté de s'exprimer ou de réfléchir. Tout conseil donne aussitôt lieu à un barrage d'insultes, ce qui ne veut pas dire que le prince ne le suivra pas.

Je vous autorise à vous lever

Le prince se comporte véritablement comme un aristocrate. Tous ses protagonistes doivent lui témoigner leur soumission, pour qu'il n'ait pas à leur rappeler leur infériorité en leur mettant le nez dedans. Les critiques sont accueillies avec une froide incrédulité, mais les conseils subtilement distillés peuvent être considérés, voire gracieusement acceptés. Le prince peut éventuellement reconnaître la supériorité d'un conseiller dans un domaine précis. Il ne se sentira par exemple pas menacé dans sa propre précellence par l'expertise commerciale d'un négociant.



Secrets compromettants

De nombreux princes s'efforcent de cacher un élément de leur passé, ou de leur présent. Il peut s'agir de quelque chose de gênant, ou d'une faiblesse qui pourrait être exploitée contre eux. Bien souvent, cela ne ferait qu'ajouter à l'adversité du prince, qui est déjà suffisamment impitoyable comme cela. Ces secrets n'ont rien à voir avec les voisins du prince dans les Frontalières. Les relations entre princes engendrent bien entendu des secrets, mais nous en parlerons plus tard, dans la rubrique consacrée à cet aspect.

Les secrets compromettants n'ont souvent rien de très grisant, tant qu'ils restent cachés. Ils peuvent concerner les aventuriers de deux manières différentes. Dans la première option, le prince fait en sorte que son secret reste comme tel. Cela peut le pousser à engager les personnages joueurs ou, au contraire, à s'assurer qu'ils ne fassent pas éclater la vérité au grand jour. Dans l'autre option, quelqu'un découvre le secret. L'idéal serait que cette personne soit un ou plusieurs PJ et que le groupe éprouve le besoin d'intervenir. Si les personnages n'ont pas de raison de s'en soucier, il vaut mieux que quelqu'un d'autre fasse la découverte et se présente dans la région pour agir de manière à nuire au prince, et aux personnages. Il peut s'agir d'une action visant directement le prince ou d'une forme de chantage, le nouveau venu convainquant le prince de prendre une décision qui sera dommageable aux personnages joueurs.

Consultez la **Table 2–8** pour déterminer la nature du secret. Le résultat n'est qu'une indication générale ; à vous d'en définir la teneur exacte si nécessaire.

Agent secret

Le prince travaille en réalité pour une puissance supérieure. Il est peut-être un espion de l'Empire ou de l'un des cultes majeurs du Vieux Monde, voire d'un riche marchand. Ses actes ne vont pas forcément toujours dans le sens de ses intérêts ou de ceux de son fief. Il n'est en fait qu'un pion. Il finira probablement par prendre des décisions surprenantes pour ceux qui ne connaissent pas ses commanditaires secrets.

Acte vertueux

Le prince a réalisé un acte particulièrement noble, un sacrifice ou autre fait vertueux. Il a peut-être épargné un ennemi qui s'était rendu, sauvé



TABLE 2-8 : SECRETS COMPROMETTANTS

1d10	Secret
1	Agent secret
2	Acte vertueux
3	Brebis galeuse
4	Criminel recherché
5	Cultiste du Chaos
6	Étrange passion
7	Ignoble assassin
8	Livre ouvert
9	Traître
10	Rejouez deux fois

de l'esclavage une famille frappée par la misère ou assumé la responsabilité d'un crime commis par son frère avant de partir en exil. Si cela s'apprenait dans les Frontalières, la plupart des gens le prendraient pour un signe de faiblesse, même si beaucoup de paysans aimeraient être sous l'autorité d'un prince aussi vertueux. Entre les attaques des voisins en quête de proies faciles, les groupes de réfugiés qui sèment le trouble et la pression politique exercée par les seigneurs distants qui souhaitent récupérer leurs sujets, la vie d'un prince connu pour sa vertu n'a rien d'une sinécure. Ceux qui sont un tant soit peu avisés font tout pour que l'affaire ne s'ébruite pas.

Brebis galeuse

Le prince est membre d'une famille ou organisation prestigieuse, dont la réputation serait mise à mal si on apprenait ce qu'il fait actuellement. Si les activités du prince et sa filiation sont identifiées, les ennemis de la famille sauteront sur l'occasion, auquel cas les parents du prince n'auront pas d'autre choix que de s'assurer que cette gêne soit éradiquée. Il peut arriver que la famille soit consciente des activités de son rejeton, mais qu'elle les tolère tant que personne ne fait le rapprochement. Parfois, aucun des parents n'a la moindre idée de ce qu'est devenu le prince et la famille n'hésitera pas à l'éliminer tel un imposteur si quelqu'un ébruite le lien qui les unit.

Criminel recherché

Le prince a enfreint la loi dans une autre contrée et il est toujours recherché. L'importance du crime et la culpabilité réelle du prince (bien souvent avérée) sont sans grande importance. Ce qui compte, c'est qu'une ou plusieurs personnes soient à sa recherche et qu'elles aient l'intention de le tuer ou de le faire emprisonner. Si le secret est bien gardé, ses ennemis ne pourront pas dévoiler sa position à ses poursuivants. Ce secret n'a d'intérêt que si ces derniers ont une chance d'ennuyer le prince. C'est le cas s'il est recherché par les répurgateurs ou par l'un des Collèges de Magie.

Cultiste du Chaos

Le prince vénère l'un des Sombres Pouvoirs. Il ne jouit peut-être pour l'instant d'aucune faveur, mais cela risque fort de changer. Son Dieu Sombre influence son comportement ; un seigneur honorant Khorne se montre belliqueux avec ses voisins, tandis qu'un prince servant Slaanesh se vautre dans le stupre. Certains de ses serviteurs sont aussi cultistes, mais pas tous, car le prince s'efforce de garder ces attaches secrètes vis-à-vis des profanes. Même dans les Frontalières, le meilleur moyen de voir ses voisins s'allier contre vous consiste à passer pour un adorateur du Chaos.

Étrange passion

Le prince se passionne pour une activité que les gens trouvent très étrange. Peut-être aime-t-il se vêtir comme une femme et chanter des airs populaires d'Altdorf ; peut-être élève-t-il de minuscules chiens, à moins qu'il ne collectionne des poupées empaillées représentant ses rivaux des fiefs voisins. Cette passion n'est pas intrinsèquement maléfique, ce qui se rapprocherait plus de « ignoble assassin ». Si cela se savait, en revanche, il serait tourné en ridicule, ce qui n'est jamais bon, car c'est assimilé à de la faiblesse.

Immonde assassin

Le prince a commis un crime odieux par le passé. Le vol et même la plupart des meurtres ne comptent pas, la majorité des princes ayant commis de tels crimes. De même, les crimes contre l'État, comme la contrefaçon, ne sauraient constituer une horreur suffisante, car la plupart des habitants des Frontalières se fichent de ces délits mineurs. En revanche, la torture et le massacre d'un village entier, y compris les enfants en bas âge, apparaissent comme des aberrations morales, même pour une région aussi peu honorable que les Principautés Frontalières.

Livre ouvert

Le prince n'a aucun secret. Il peut être un vil criminel, mais tout le monde sait ce qu'il a fait. Certaines personnes sont probablement persuadées qu'il cache quelque chose et s'échineront à dévoiler ses secrets. D'autres se contenteront d'inventer de fausses révélations.

Traître

Le prince a trahi quelqu'un, que ce soit un seigneur ou un subordonné. Il s'est d'ailleurs peut-être réfugié dans les Frontalières pour éviter les conséquences de cet acte. Cette situation peut engendrer deux types d'effets. Tout d'abord, les victimes de la trahison sont peut-être toujours à sa recherche. Ensuite, si jamais l'histoire devait se savoir, les gens se montreraient de plus en plus méfiants à son égard, et ce serait alors à lui de craindre une trahison. Il aurait de toute façon plus de mal à forger des alliances, ce qui l'isolerait et le rendrait plus vulnérable. Les traîtres reconnus ne restent généralement pas longtemps au pouvoir.

Rejouez deux fois

Le prince accumule les secrets. Rejouez deux fois les dés et gardez tous les résultats. Si vous obtenez de nouveau cette option, rejouez de nouveau deux fois, ce qui fera trois secrets, ou plus si vous obtenez encore un 10, etc. Il convient tout de même de ne pas excéder quatre secrets, sans quoi la crédibilité du passé du prince risque d'en pâtir.






Bizarreries

Il faut être un peu dérangé pour aller se faire prince dans les Frontalières. C'est ainsi que tous les seigneurs de la région présentent au moins une excentricité. Vous trouverez à la page 24 de *WJDR* la **Table 2–10 : signes distinctifs** qui vous permettra de déterminer des marques physiques, mais nous parlons ici davantage de traits psychologiques. Consultez la **Table 2–9** du présent ouvrage pour définir aléatoirement une bizarrerie psychologique. Ces singularités ne sont pas suffisamment prononcées pour constituer des formes de folie, mais elles peuvent se traduire par un comportement assez étrange.

Appétit démesuré

Le prince se montre boulimique pour une certaine chose. Il peut s'agir d'un type de gâteau, d'un vin particulier ou d'un genre de divertissement. Il se démènera pour s'adonner à son péché mignon. S'il s'agit de quelque chose qu'on préfère ne pas partager, il gardera tout pour lui. Son penchant est probablement connu de tous (c'est pourquoi il vaut mieux qu'il soit avouable) et devrait intéresser les personnes qui cherchent à obtenir ses bonnes grâces.

Compulsion

Le prince se sent obligé de faire quelque chose d'une certaine manière, quelles que soient les circonstances. Peut-être a-t-il besoin de se laver les mains avec du vin dès qu'il touche quelqu'un ou faut-il qu'il place parfaitement son arme sur son râtelier avant de s'asseoir, à moins qu'il ne puisse s'adresser à divers interlocuteurs que dans l'ordre alphabétique de leurs prénoms. Tant qu'il peut respecter son petit rituel, tout se passe bien. Mais si quelque chose l'en empêche, il se montre très contrarié, au point d'être irascible et d'ordonner des exécutions pour un rien.

Délire léger

Cette catégorie ne doit pas dominer le quotidien du prince, sans quoi elle reviendrait à une véritable folie. À l'inverse, il faut qu'elle garde quelque influence pour rester une bizarrerie. Ce peut être le cas d'un prince qui est persuadé d'être le jeune frère de l'Empereur Karl Franz et lui écrit une lettre chaque semaine. Ce peut également être un seigneur qui croit qu'une race d'hommes-cafards vit sous les cités



TABLE 2-9: BIZARRERIES

1d10	Bizarrerie
1	Appétit démesuré
2	Compulsion
3	Délire léger
4	Emportement étrange
5	Fanatisme religieux
6	Formule récurrente
7	Haine irrationnelle
8	Phobie
9	Règle morale
10	Rejouez deux fois

du Vieux Monde, les Frontalières étant la seule contrée encore épargnée par ces créatures.

Emportement étrange

Le prince se met dans des colères d'une rare violence pour des raisons curieuses. Sa rage peut être provoquée par le port de vêtements rouges en sa présence ou par une table comportant un nombre impair d'assiettes. On peut imaginer un prince qui exige que l'on attende qu'il ait fini de parler depuis une minute avant de reprendre la parole, au cas où il aurait quelque chose à ajouter. Quoi qu'il en soit, celui qui n'est pas prévenu ne peut prévoir la réaction du prince, mais une fois conscient de cette lubie, il est facile de composer avec.

Fanatisme religieux

Les détails de cette bizarrerie dépendent largement de la divinité concernée. Le prince peut être un fanatique tout à fait orthodoxe ou qui tend franchement vers l'hérésie, l'orthodoxie étant souvent à redéfinir dans chaque principauté et les hérésies tirant plus vers le ridicule que le dangereux. On peut imaginer un prince persuadé du sexe féminin de Sigmar ou convaincu que l'on peut soudoyer Verena avec des bribes de savoir pour qu'elle influence un jugement. Les véritables fidèles du dieu seront outragés par l'hérésie, mais les observateurs détachés auront du mal à comprendre où est le problème.

Formule récurrente

Le prince recourt souvent à une même formulation, parfois toutes les deux phrases. Il peut s'agir d'un juron religieux (les références, souvent obscènes, au corps des dieux sont courantes) ou d'une vulgaire maxime, du type « il y a plusieurs manières de dépecer un mutant » ou « le décapité se moque bien de son chapeau ». La formule n'a pas besoin d'être éloquente et apparaîtra même d'autant plus intrigante qu'elle sera absconse.

Haine irrationnelle

Le prince voue une profonde aversion pour une personne ou un groupe de gens, ou encore un type précis de choses. S'il se retrouve en présence de l'objet de son hostilité, il ne peut agir posément et tentera forcément de le détruire. Il vaut mieux que la chose ne soit pas omniprésente dans les Principautés Frontalières, telle que les elfes, les collecteurs d'impôts impériaux ou les boutons en ivoire. Il arrive que le prince mentionne cette répulsion et concocte même des plans pour l'éradiquer, mais il ne les mettra pas à exécution, car il n'a pas encore sombré dans la folie.

Phobie

Le prince éprouve une peur profonde d'une chose qu'il rencontre rarement. Il ne peut s'agir de quelque chose qui terrorise tout un chacun. Il n'y a en effet rien d'exceptionnel à avoir peur des démons. Les arrosoirs, les femmes courtement vêtues et les oiseaux aux plumes rouges sont autant de possibilités.

Règle morale

Le prince respecte toujours scrupuleusement une règle morale spécifique. Peut-être ne vole-t-il jamais, auquel cas il laisse toujours un dédommagement quand il réquisitionne les dernières vivres

d'une famille en plein cœur de l'hiver, ou ne ment-il jamais à une dame. La règle est très spécifique, ce qui ne limite généralement pas la liberté d'action du prince, mais elle l'oblige parfois à agir de manière contournée et alambiquée.

Rejouez deux fois

Le prince présente plus de bizarreries que la normale. Rejouez deux fois, mais ne cumulez pas en cas de nouveaux 10 (rejouez simplement tout 10 supplémentaire). Si vous obtenez deux fois le même résultat, le prince présente deux formes différentes de la même singularité comportementale. Cette dernière option risque de poser problème pour le fanatisme religieux, bien qu'un prince qui fait preuve d'extrémisme vis-à-vis de deux divinités différentes puisse s'avérer intéressant et probablement unique en son genre.

Cours



Comme nous l'avons vu plus haut, la plupart des princes ont une cour, un groupe de pique-assiettes qui les aident à gérer leurs terres en contrepartie d'avantages et de récompenses, ou jusqu'à ce qu'ils aient suffisamment de pouvoir pour les faire assassiner et prendre les rênes du pouvoir. La taille de la cour augmente certes avec celle de la principauté, mais elle dépend surtout de la personnalité du prince. Une cour importante correspond souvent à un prince plutôt faible qui se sent rassuré par ce soutien. Une cour très réduite, voire inexistante, reflète également une certaine faiblesse, celle d'un prince qui a peur de partager le moindre pouvoir. Les cours excessivement vastes ou petites sont très courantes dans les Principautés Frontalières.

Les titres employés à la cour dépendent essentiellement du titre que s'est donné le prince, mais les rôles sont bien plus classiques. Voici différents titres possibles :

Aumônier

L'aumônier est le conseiller spirituel du prince.

Bouffon

Le bouffon est là pour divertir le prince et le reste de la cour.

Collecteur d'impôt

Cet individu est extrêmement impopulaire auprès des sujets du prince. C'est donc une fonction que la plupart des seigneurs préfèrent ne pas assumer eux-mêmes.

Commandant

Le commandant est responsable des opérations militaires. Les princes qui n'ont qu'un commandant sous leurs ordres ne restent pas princes longtemps, ni vivants.

Gouverneur

Il s'agit de la personne responsable de la forteresse du prince. Elle coordonne l'entretien du palais. Souvent, le gouverneur est aussi le supérieur des domestiques.

Grand argentier

La personne qui s'occupe des finances et des ressources du prince n'est autre que le grand argentier. Celui-ci veille sur les caisses du seigneur et tient les comptes. La plupart des princes *aimeraient* ne pas avoir à s'occuper de ces détails, mais ils ne peuvent confier cette mission qu'à une personne en qui ils ont une entière confiance. C'est pourquoi ils doivent souvent assurer eux-mêmes cette fonction.

Maréchal

Responsable des chevaux. Il peut s'agir d'une fonction militaire, mais le prince assure tous les rôles militaires dans la plupart des principautés.

Prévôt

Le prévôt est la personne qui s'occupe des affaires légales et dispense la justice au peuple. Les princes qui ont le moindre sens de la justice délèguent généralement cette activité souvent très fastidieuse à autrui.

TABLE 2–10: NOMBRE DE COURTISANS

1d10	Nombre
1–2	0
3	1
4	3
5	4
6	6
7	8
8	10
9	12
10	15

Régisseur

La fonction du régisseur consiste à s'assurer que les paysans ne sombrent pas dans l'oisiveté. En outre, il surveille la maintenance des bâtiments locaux.

Sénéchal/intendant

Individu chargé de gérer le domaine du prince, ainsi que l'économie correspondante, et qui organise également les événements importants.

Vice-roi

Cette fonction, qui est toujours tenue par un membre de l'entourage du prince en lequel il a une grande confiance, consiste à diriger le « royaume » en l'absence du prince.

Ces fonctions peuvent être réparties entre plusieurs personnes, notamment si le prince cherche à empêcher que l'un de ses collaborateurs ne devienne trop puissant. Les gens peuvent également hériter de sinécures (postes qui ne demandent aucune responsabilité réelle). Les princes manquant d'assurance recourent souvent à cette méthode, qui consiste à s'attirer du soutien par les honneurs. Vous pouvez déterminer aléatoirement la taille de la cour du prince en consultant la **Table 2–10.** Assignez les titres aux courtisans en vous inspirant de cette liste. Si la cour compte beaucoup de membres, seuls six d'entre eux assument une réelle responsabilité, le reste héritant de sinécures.



Titres

Comme nous l'avons vu plus tôt, les princes des Frontalières s'attribuent une grande variété de titres, définis essentiellement par leur type. La table suivante ne vous propose qu'une liste limitée, mais elle a le mérite d'être là si vous manquez d'inspiration.

TABLE 2-11 : TITRES

1d100	Titre
01-05	Autocrate
06-10	Baron/baronne
11-15	Baronnet
16-20	Capitaine
21-25	Chef
26-30	Comte/comtesse
31-35	Duc/duchesse
36-40	Empereur/impératrice
41-45	Exalté
46-50	Gildemeister
51-55	Graf/grafin
56-60	Imperator
61-65	Lord Protecteur
66-70	Margrave/margravine
71-75	Prince/princesse
76-80	Roi/reine
81-85	Saint-Père/Sainte-Mère
86-90	Seigneur de guerre
91-95	Tzar/tzarine
96-100	Vicomte/vicomtesse

Principauté

Un prince n'en est pas un s'il n'a pas de principauté. Cette terre n'est pour l'instant qu'une zone sur la carte de votre région des Frontalières. Jouez les dés et consultez la **Table 1–1**, sans prendre en compte le type de terrain, puis lancez les dés indiqués pour déterminer la taille. Vous remarquerez que la principauté engendrée est très petite, ce qui est exactement l'effet escompté ; les princes des Frontalières règnent sur des terres qui ne seraient que de simples fiefs de chevalier dans des contrées plus civilisées.

Après cela, placez la principauté sur la carte. Faites appel à votre bon sens. La plupart des principautés occupent des plaines ou des collines, leurs frontières étant délimitées par des montagnes, des cours d'eau, des à-pics et autres obstacles géologiques. Ce n'est pas toujours le cas, les Frontalières comptant plusieurs principautés adjacentes qui se disputent une limite approximative parcourant la plaine. Vous vous faciliterez néanmoins la tâche si au moins l'une des frontières de la principauté a une cohérence géographique. N'hésitez pas, pour cela, à modifier de quelques cases la surface obtenue par les dés.

Rien ne vous oblige à faire en sorte que toute votre carte soit occupée par des principautés. Bien souvent, les bad-lands, les montagnes et les marais ne sont rattachés à aucune juridiction, notamment dans les régions centrales. Rien n'empêche cependant un prince de s'y établir, d'autant que la concurrence y sera au départ peu rude. En revanche, les zones de plaine ou de collines sont généralement occupées par un prince ou un autre. La plupart des régions libres étaient encore récemment des principautés. Quand une région n'est plus colonisée, c'est uniquement en raison des efforts cumulés des princes voisins pour empêcher un rival de se l'approprier.

Vous pouvez maintenant inspecter votre carte et décider si vous souhaitez y ajouter d'autres principautés. Si tel est le cas, revenez au début de ce chapitre et créez un nouveau prince. Si vous avez toutes les principautés qu'il vous faut, il est temps de passer à la rubrique suivante, pour s'intéresser aux rapports entre princes.

RELATIONS PRINCIÈRES

Certains princes mettent un point d'honneur à parler de « diplomatie internationale » quand ils font référence à leurs affaires avec les autres seigneurs, un bon nombre ayant une perception flatteuse de leur importance. Les plus réalistes se contentent de la formule « relations locales » quand ils traitent avec d'autres princes, réservant le terme « international » pour les affaires avec de réelles nations, comme la Bretonnie ou l'Empire. Tout le monde sait que les relations les plus significatives se font entre princes, car les nations importantes du Vieux Monde ont tendance à mépriser ces minuscules États. Vous comprendrez facilement pourquoi quand on sait qu'un simple maire de l'Empire a souvent plus de pouvoir que la plupart de ces soi-disant princes.

Mais justement, la relative insignifiance des enjeux politiques des Principautés Frontalières semble favoriser la sauvagerie des relations. Un prince qui perd ses terres peut espérer en récupérer d'autres, tout aussi valables, après quelques batailles réussies ou un assassinat bien ciblé. Il y a ainsi de nombreux princes qui estiment qu'il peut être intéressant de prendre des risques pour un peu plus de pouvoir ou de sécurité. Les impasses militaires et les périodes de paix sont très rares dans cette région, ce qui donne un mode de vie, certes grisant, mais surtout très instable.

On rencontre très peu de fous sanguinaires parmi les princes. La région compte bien des psychopathes guerroyeurs, mais ils atteignent rarement le statut de prince. Il en résulte que les assauts lancés sont généralement motivés, même si les raisons ne coulent pas toujours de source. Cette rubrique aborde les causes des conflits.

Vous trouverez ci-après des tables vous permettant de déterminer aléatoirement les relations entre princes. Il est fort possible que certains de ces résultats manquent totalement de cohérence. Il faut quand même se rappeler que ces tables ne savent pas à quoi ressemblent les diverses principautés de votre région, pas plus qu'elles ne sont conscientes des résultats des jets précédents. Elles pourront donc donner des attitudes qui ne collent pas, comme dans le cas d'un jet qui explique qu'un seigneur est allié avec un autre, et d'un autre jet qui vous explique qu'ils sont en guerre.

Une solution consiste à rejouer le jet problématique, pour que l'allié et l'adversaire deviennent des seigneurs différents, par exemple. Une autre revient à ajuster vous-même la nature de la relation pour qu'elle vous paraisse plus cohérente. Enfin, une

DÉTERMINATION DES RELATIONS

1. Divisez les princes en groupes entretenant des relations. Dans les zones comptant un petit nombre de princes, un seigneur par groupe est tout à fait convenable.
2. Consultez la **Table 2–12** pour déterminer la nature de la relation, et la **Table 2–13** pour définir depuis combien de temps elle existe.
3. Consultez la table appropriée des **Tables 2–14** à **2–22** pour définir les causes qui ont mené à cette relation.
4. S'il vous faut définir d'autres relations entre princes, reprenez à l'étape 2. Sans cela, allez à l'étape 5.
5. Intégrer les événements engendrés par la relation à l'histoire récente de la contrée.





TABLE 2-12: RELATIONS DIPLOMATIQUES

1d10	Relation
1	Alliance
2	Crainte
3	Guerre
4	Haine
5	Jalousie
6	Mépris
7	Rancune
8	Respect
9	Rivalité
10	Vengeance

dernière option, qui peut être très intéressante, consiste à inventer une histoire parvenant à expliquer ces résultats a priori incompatibles. On peut ainsi imaginer que l'alliance se fait contre un troisième prince, tandis que le conflit entre les deux premiers porte sur l'accès à une mine. Cette dernière question est sensible, mais pas suffisamment pour rompre l'alliance. Ainsi, les deux seigneurs dépêchent quelques-uns de leurs hommes pour s'approprier le gisement, mais ils font attention à ce que le conflit ne prenne pas des proportions incontrôlables. Cette approche ne fonctionne pas toujours, mais concilier le contradictoire engendre parfois les idées les plus captivantes.

Il est tout à fait justifié de créer les relations les unes après les autres. Le contexte d'un rapport entre princes, ses causes et sa place dans le temps apportent tous leur pierre à l'histoire de votre région. Ainsi, la dernière touche de chaque relation consiste à l'intégrer dans l'itinéraire historique de votre contrée.

Les parties

La plupart des relations déterminées dans cette rubrique le sont entre un prince et un autre ; les parties de l'affaire. Mais si votre région compte de nombreux princes, vous pouvez décider de rassembler plusieurs seigneurs dans un camp et d'autres dans le camp adverse ou rival. À vous de décider de l'approche qui convient le mieux.

Une fois que vous savez combien de seigneurs composent chaque groupe, il vous faudra décider de la répartition exacte. Pour cela, vous devrez dresser votre propre table. Faites la liste de tous les princes de votre région, ainsi que, si nécessaire, celle des noms de tous les princes des régions adjacentes qui sont susceptibles d'être impliqués dans la politique de votre contrée. Assignez alors un nombre à chacun des noms, de manière à ce que chaque seigneur ait la même chance d'être choisi. Si vous avez moins de onze noms au total, vous pouvez utiliser un d10 classique. Rejouez si vous obtenez un nombre qui n'est associé à aucun nom ou si le même seigneur est sélectionné deux fois.

Si vous avez plus de dix noms, lancez deux fois le dé. Si le premier donne un chiffre pair, ajoutez +10 au résultat du second jet. S'il est impair, n'ajoutez rien. Vous aurez ainsi autant de chances d'obtenir chacun des nombres, contrairement à la méthode qui consiste à simplement ajouter les deux dés.

Il est tout à fait envisageable de choisir directement vous-même les seigneurs qui composent une partie. Vous pouvez, par exemple, regrouper de petits chefs voisins pour les allier contre un seigneur plus puissant et dominateur, ou contre une invasion orque. Bien souvent, la meilleure option de cette étape consiste à faire fi des tables.

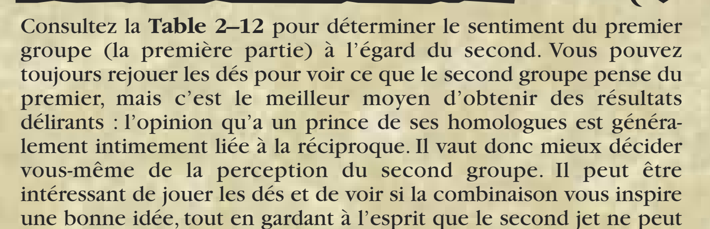
PRINCES VOISINS

Il serait absurde de penser que les princes des régions directement adjacentes à la vôtre ignorent ce qui s'y trame. Ainsi, les règles de création prennent les princes extérieurs en compte dans la structure politique de la région. Le souci est qu'il vous faut alors également créer ces princes. Contentez-vous de déterminer leurs caractéristiques personnelles, comme nous l'avons vu dans la rubrique précédente, sans vous soucier des détails de leurs terres. Si les joueurs insistent pour se rendre dans l'une de ces régions, il vous suffira alors de vous servir du présent ouvrage pour créer une nouvelle contrée.

À l'inverse, vous souhaiterez peut-être que les choses restent le plus simple possible et vous cantonner aux relations purement internes, sans vous préoccuper des princes des régions voisines. C'est un moyen artificiel, certes, mais qui limite franchement les contraintes. L'important est de se faire plaisir, au moins autant que les joueurs. Pour justifier cet isolement, vous pouvez aussi bien décider que votre région est une île à quelques kilomètres de la côte. Vous pouvez aussi considérer qu'il n'y a rien à expliquer et que les choses en vont simplement ainsi dans votre contrée.

Il est important de se rappeler que la création de toutes les régions adjacentes et la détermination de leur politique deviendront vite très complexes et plus fastidieuses qu'autre chose. Il vaut peut-être mieux parler avec les joueurs en dehors des parties pour qu'ils concentrent leur attention sur une contrée à la fois. S'ils se retrouvent dans une position où la fuite apparaît comme la seule issue, vous pourrez toujours créer la région de leur exil, mais il n'est pas souhaitable qu'ils interfèrent dans les affaires politiques de divers horizons, comme on change de chemise. S'ils veulent voyager, mieux vaut qu'ils se limitent à affronter les monstres et rentrer dans les bonnes grâces du prince local sans se mêler des affaires politiques.

La nature de la relation



Consultez la **Table 2–12** pour déterminer le sentiment du premier groupe (la première partie) à l'égard du second. Vous pouvez toujours rejouer les dés pour voir ce que le second groupe pense du premier, mais c'est le meilleur moyen d'obtenir des résultats délirants : l'opinion qu'a un prince de ses homologues est généralement intimement liée à la réciproque. Il vaut donc mieux décider vous-même de la perception du second groupe. Il peut être intéressant de jouer les dés et de voir si la combinaison vous inspire une bonne idée, tout en gardant à l'esprit que le second jet ne peut être qu'expérimental. S'il ne donne rien de bon, ignorez-le.

Une relation diplomatique est généralement en place depuis un certain temps, que vous pouvez déterminer par la **Table 2–13**. En général, tous les protagonistes étaient déjà princes au moment où la situation a débuté, mais il peut y avoir des exceptions. Il arrive que

TABLE 2-13: DURÉE DES RELATIONS

1d100	Début de la situation actuelle
01-10	6 mois
11-30	1 an
31-60	2 ans
61-75	5 ans
76-85	10 ans
86-90	15 ans
91-94	20 ans
95-97	25 ans
98	30 ans
99	40 ans
100	50 ans



des sujets s'emparent du pouvoir pour se venger contre un autre prince. En général, les relations existant depuis plusieurs décennies sont héritées des précédents dirigeants ou de différends entre les pères des deux princes.

Ces attitudes ont toujours une cause. Comme nous l'avons vu plus haut, les princes ont des raisons de se percevoir comme ils le font. En revanche, les causes qui entraînent une alliance sont très différentes de celles qui engendrent l'hostilité, chaque type de relation ayant sa propre table. Certaines de ces causes sont des événements notables, comme une bataille, qui viennent alors marquer l'histoire de la région.

Alliance

Les deux princes travaillent ensemble. Ils ne s'apprécient pas nécessairement, mais se soutiennent dans le cadre d'un objectif commun. Il peut s'agir de se défendre contre un autre seigneur, d'éradiquer une menace ou un ennemi, ou simplement de coopérer pour accroître l'espérance de vie de leurs principautés respectives. À vous de définir la nature de l'alliance, ses causes et l'aspect politique de votre région.

Les alliances sont rares dans les Principautés Frontalières, et celles qui durent le sont encore davantage. Si vous avez obtenu une alliance

Table 2–14 : Raisons de l'alliance

1d10	Raisons
1	Aide inattendue
2	Alliance par défaut
3	Amants
4	Anciens camarades
5	Conjoncture militaire
6	Diplomatie
7	Ennemi commun
8	Parents
9	Prophétie
10	Respect militaire




en place depuis dix ans ou plus, il faudra l'agrémenter d'une histoire. Consultez une deuxième fois la **Table 2–14** pour définir ce qui a renforcé l'entente. Un troisième jet est envisageable pour les alliances particulièrement anciennes.

Par ailleurs, les pactes de la sorte entre camps composés de plus d'un seigneur sont d'une rareté extrême. Vous pouvez ignorer le jet qui détermine le nombre de seigneurs s'il en a indiqué plusieurs, et vous en tenir à un. Si l'alliance fait intervenir de nombreux seigneurs, il y a fort à parier que les motivations des uns et des autres ne seront pas aussi simples qu'il y paraît.

Aide inattendue

L'un des princes a apporté une assistance vitale à l'autre. Qu'il se soit présenté au moment critique de la bataille, tel le sauveur, avec sa cavalerie au sommet de la colline, qu'il ait démasqué un traître dans la cour de l'autre ou qu'il lui ait offert le refuge et les soins quand plus rien ne lui souriait, la gratitude a lié le bénéficiaire à ce prince, qui n'a pour l'heure aucune raison de trahir celui qu'il a aidé.

Alliance par défaut

Chaque partie sait qu'elle a plus à gagner en acceptant cette alliance qu'en la refusant. Deux principautés limitrophes qui sont encerclées par les orques pourront s'allier pour avoir au moins une frontière sûre. Ces alliances ne sont pas d'une grande stabilité, car si la situation évolue, l'une ou l'autre des parties peut trouver un intérêt dans la trahison.

Amants

Les princes sont amants. Tout enfant naissant de cette union pourra hériter des deux principautés, ce qui a de quoi inquiéter les seigneurs voisins. Ce type d'alliance est extrêmement solide tant que dure la relation amoureuse, mais tout peut se retourner de façon spectaculaire, surtout pour ceux qui ne sont pas conscients de la liaison, qui se demanderont ce qui a pu se passer.

Anciens camarades

Les princes étaient amis avant d'être au pouvoir, du moins, avant de l'être tous les deux. Ils faisaient peut-être tous les deux partie de la même troupe de mercenaires ou du même groupe d'aventuriers. L'un était peut-être au service de l'autre, dont il a reçu du soutien au moment de fonder sa propre principauté. Les deux seigneurs ayant traversé ensemble des épreuves avant de connaître le statut qui est aujourd'hui le leur, il y a peu de chances qu'ils se poignardent dans le dos à la première occasion. Ce type de relation peut donner des alliances particulièrement stables.

Conjoncture militaire

Les deux princes se sont retrouvés sur le même champ de bataille. Ils n'étaient peut-être pas dans le même camp à proprement parler, mais ils n'étaient pas non plus directement ennemis. Chacun a remarqué que l'autre était un combattant de valeur, dont il a reçu l'aide à un moment critique. Cette alliance du moment se prolonge encore, jusqu'à nouvelle heure.

Diplomatie

L'une des parties avait beaucoup à gagner de l'alliance et a fait tout ce qui était en son pouvoir pour l'obtenir. La flagornerie, les petits cadeaux, l'aide militaire, les pots-de-vin, tout était bon. Cela a porté ses fruits et il existe désormais une véritable alliance. Cela signifie donc que chaque partie a quelque chose d'intéressant à apporter à l'entente, même si dans un cas, la teneur exacte risque de ne pas sauter aux yeux. On peut ainsi avoir un camp à la tête d'une bonne puissance militaire, tandis que l'autre a accès à une mine de renseignements.

Ennemi commun

Les deux parties ont été menacées par le même adversaire et s'allient pour le terrasser. Il peut s'agir d'un autre prince, d'une tribu orque, d'un redoutable monstre ou d'une menace qui n'existe que dans l'esprit des deux princes. Dans la plupart des cas, l'alliance ne dure que le temps de vaincre l'ennemi, mais il arrive que les princes éprouvent progressivement un respect mutuel, leur entente survivant alors à la bataille finale.

Parents

Comme dans le cas des **anciens camarades**, les princes montrent une grande loyauté mutuelle, car la famille passe avant tout. Certains ont l'intention de fonder une dynastie, ce qui met l'accent sur l'importance de la famille, tandis que d'autres ont vu ces liens renforcés par des expériences datant de l'enfance. Il peut même s'agir d'un père et de son fils, le premier soutenant le second dans la création de sa principauté. Bien des choses sont possibles ; un père qui lègue ses terres à son fils, un autre héritier qui bénéficie de ce privilège, le père voulant s'assurer que tous ses enfants ont leur principauté.

Prophétie

Les deux princes sont conscients d'une prophétie qui semble indiquer qu'ils sont condamnés s'ils n'œuvrent pas main dans la main. Le présage peut donner les détails de la manière dont ils doivent travailler ensemble (ce qui peut faire froid dans le dos si l'augure est particulièrement ancien) ou simplement prédire une menace redoutable qu'ils savent ne pas pouvoir affronter seuls. Dans ce dernier cas de figure, ils pourront tenter de convaincre d'autres seigneurs de se joindre à leur alliance. Leurs chances de réussite dépendent de la crédibilité de la prophétie.

Respect militaire

Les princes ont été en conflit militaire quelque temps, mais aucun n'est parvenu a prendre l'ascendant. Il en est né un certain respect qui a conduit à une alliance. La situation peut se traduire par une amitié sincère forgée dans la rivalité ou le simple fait de reconnaître que l'affrontement ne menait nulle part, ne faisant qu'affaiblir leurs principautés respectives. Dans ce dernier cas de figure, l'alliance peut se dissoudre si jamais l'une des parties se montre véritablement émoussée.

Crainte

La crainte d'un autre seigneur n'est pas rare. Dans la plupart des cas, cela amène le prince craintif à éviter l'autre, voire à exécuter ses ordres sans sourciller s'il estime qu'il s'agit là de la meilleure manière de s'en protéger. Mais la peur peut parfois pousser les gens à se déchaîner contre l'objet de leur crainte, pour le détruire une bonne fois pour toutes. Un prince peut volontairement instiller la peur dans le cœur de ses voisins, ce qui peut porter ses fruits tant qu'il ne montre aucun signe de faiblesse. Mais au premier indice de vulnérabilité, les autres seigneurs se rebelleront pour sortir du joug de la terreur. Consultez la **Table 2–15** pour déterminer la source de la crainte.

Agressivité

Le prince est très agressif envers ses voisins, multipliant les incursions sur leurs terres. Ces raids sont presque toujours couronnés de succès et il n'a aucun souci pour juguler les représailles. Les princes

TABLE 2-15: OBJETS DE LA CRAINTE

1d10	Objet
1–2	Agressivité
3–4	Atrocités
5–6	Connaissance
7–8	Puissance
9–10	Victoire écrasante

adjacents évitent donc de le provoquer et vivent dans la peur d'une véritable invasion de sa part.

Atrocités

Le prince a commis, ou commet, un acte proprement terrible. Il a massacré tous les habitants d'un village, est connu pour couper la langue de ses opposants et leur faire avaler, etc. Tant que sa puissance suivra, les princes environnants auront peur de croiser sa route, des fois qu'il cible sa malfaisance sur eux.

Connaissance

Le prince semble toujours savoir ce qui se passe sur les terres voisines. Des messagers se présentent et dissuadent les princes d'entreprendre certaines actions qui n'avaient pourtant été abordées que dans le plus grand secret. Si beaucoup de seigneurs montrent de la paranoïa vis-à-vis de ses espions, ils craignent également ses assassins et ont l'impression de ne pouvoir initier la moindre action contre lui sans qu'il puisse s'y préparer (ce qui est souvent la seule façon d'espérer la victoire). Certains murmurent que le prince a des démons pour espions ou qu'il recourt à la magie.

Puissance

Le prince est connu pour sa grande puissance, ou du moins est-il perçu comme tel. Cela se traduit souvent par un pouvoir surnaturel, comme les facultés des sorciers. Quelle que soit la maîtrise martiale d'un prince, une armée en viendra toujours à bout. Ce n'est pas toujours aussi simple avec un sorcier. Cette source de crainte s'applique souvent aux princes monstrueux, comme les morts-vivants.

Victoire écrasante

Le prince a vaincu un rival avec bien plus de sévérité que nécessaire. Même si l'adversaire était relativement faible, l'ampleur de la victoire présage d'une supériorité impressionnante. Les autres princes font de leur mieux pour éviter qu'une telle puissance se retourne contre eux.



Guerre

Les deux parties sont en conflit ouvert. Cela ne signifie pas forcément qu'elles se livrent une guerre constante. Les principautés ne sont pas vastes et leurs troupes ont besoin de temps pour se reposer et se regrouper. Ainsi, lorsque les hommes ne sont pas sur le champ de bataille, ils se préparent pour l'affrontement suivant. Les gens qui traversent la frontière séparant les deux territoires sont considérés avec une grande méfiance et les combats menacent d'éclater à tout instant. La guerre trouve bien souvent sa motivation dans l'un des aspects décrits dans la rubrique **Vengeance**. Consultez la **Table 2–16** pour définir les causes de la guerre.

Conquête

L'un des princes a décidé d'ajouter tout ou partie des terres de l'autre aux siennes. Il est indéniablement l'agresseur et a soigneusement préparé le conflit (ce qui est peut-être aussi le cas de son adversaire).

Haine

La haine correspond au désir pur et simple de tuer l'autre seigneur, de préférence en le faisant souffrir. Le fait de vouloir punir l'objet de sa haine n'est pas toujours une priorité, si bien que sa simple mort peut suffire à combler le prince. La haine n'est pas toujours compatible avec la patience nécessaire pour attendre que les circonstances aillent en sa faveur, c'est pourquoi ce sentiment engendre certains des conflits les plus dénués de sens de la région. Consultez la **Table 2–17** pour définir les origines de la haine.

Anciens amis

Les deux princes étaient autrefois amis, voire amants, mais les choses ont mal tourné. L'origine du différend était peut-être anodine, mais la relation s'est envenimée et l'un des princes (au moins) veut la mort de l'autre. Si les deux seigneurs n'avaient pas été amis, la cause initiale de la rupture aurait eu des répercussions moins graves. Un prince a peut-être snobé l'autre lors d'un événement public, ou bien n'a-t-il pas envoyé l'aide attendue lors d'une bataille ou encore lui a-t-il disputé l'accès à certaines ressources.

Humiliation publique

Le prince haï a publiquement humilié l'autre. Peut-être s'est-il moqué

TABLE 2-16: CAUSE DE LA GUERRE

1d10	Cause de la guerre
1–2	Conquête
3–4	Crainte (consultez la **Table 2–15**, page 35)
5–6	Haine (consultez la **Table 2–17**, page 35)
7–8	Jalousie (consultez la **Table 2–18**, page 37)
9–10	Vengeance (consultez la **Table 2–22**, page 40)

TABLE 2-17: ORIGINE DE LA HAINE

1d10	Origine
1–2	Anciens amis
3–4	Humiliation publique
5–6	Préjugés
7–8	Religion
9–10	Trahison

de lui lors d'un festin ou l'a-t-il fait passer pour un idiot alors qu'il tentait de négocier un traité. L'origine de la haine est souvent insignifiante, c'est pourquoi on ne peut parler de vengeance. La haine dépasse en effet largement ce que pourrait justifier l'acte incriminé.

Préjugés

Le prince n'aime tout simplement pas « ce genre d'individu ». Ce peut être le résultat d'une forme de sexisme, de racisme ou d'aversion envers une nationalité. C'est également parfois la réaction de ceux qui méprisent les personnes qui ne sont pas de sang bleu ou, au contraire, celles qui le sont. Cette haine peut également s'adresser aux adorateurs des Puissances de la Déchéance, même si on peut alors difficilement considérer cela comme des préjugés.

Religion

Les deux princes présentent des différences religieuses irréconciliables. C'est manifestement la situation lorsque l'un des seigneurs vénère les Sombres Pouvoirs, mais c'est parfois aussi le cas entre adorateurs d'Ulric et de Sigmar, ou des adeptes de Myrmidia qui cherchent à éliminer les élus d'Ulric. Les courants principaux des divers cultes ne nourrissent pas une telle haine réciproque, mais les Principautés Frontalières abritent des individus qui ont abandonné depuis bien longtemps la tendance des nations civilisées.

Trahison

Le prince haï a trahi l'autre à un moment de leur relation et la victime veut désormais sa mort. Toute notion de légitimité et de châtiment à la mesure du préjudice est passée à la trappe ; seul le trépas peut laver cet affront.

Jalousie

La jalousie est un désir double. C'est d'abord le désir de posséder ce qu'une autre personne a de bien. Mais c'est aussi l'envie, plus forte encore, que cette autre personne ne jouisse pas de ces choses. L'individu jaloux n'acceptera pas un compromis selon lequel il se retrouve aussi riche et puissant que celui qu'il envie, si la condition était que ce dernier profite encore plus de ces avantages. En revanche, une personne jalouse est prête à accepter un préjudice mineur, si elle a la certitude que cela se traduira par un tort important pour son adversaire.

C'est ainsi que la solution idéale, du point de vue du prince envieux, consiste à s'emparer des avantages de l'autre prince et de les garder. Une option presque aussi satisfaisante est de détruire ces privilèges. La jalousie peut être nourrie pendant des années tandis que le prince fomente ses plans, jusqu'au moment où éclate une véritable orgie destructrice.

La jalousie n'est pas toujours motivée par une évaluation raisonnable : « L'herbe est toujours plus verte chez le voisin. » Il est tout à fait possible que deux princes prennent réciproquement ombrage l'un de l'autre pour des raisons symétriques. C'est par exemple le cas de deux seigneurs qui envient leurs fortunes respectives. Consultez la **Table 2–18** pour déterminer la source de la jalousie.

Conjoint désirable

L'épouse (ou l'époux) de l'autre seigneur a quelque chose de très attirant et le prince envieux la désire ardemment. La position de l'objet de cette jalousie peut varier. S'il n'a que faire de l'affection du prince, la jalousie a toutes les chances de s'envenimer. Dans le cas où le conjoint aimerait également que les rôles soient inversés, les choses risquent de se précipiter.

Fief puissant

L'autre prince dispose d'une principauté puissante et le seigneur envieux veut s'en emparer. Les invasions sont courantes et sans détour, mais il est un fait que les fiefs puissants sont plus difficiles à conquérir. Cela n'empêche pas le prince d'œuvrer en ce sens. Même si le seigneur jaloux surestime la puissance de la principauté adverse, il en est convaincu et ne l'attaquera pas sans une grande préparation.

Table 2-18: Germes de la Jalousie

1d10	Germe
1–2	Conjoint désirable
3–4	Fief puissant
5–6	Fortune
7–8	Gloire
9–10	Talents

Table 2-19: Causes du Mépris

1d10	Causes
1–2	Décadence
3–4	Défaite militaire
5–6	Faiblesse
7–8	Inexpérience
9–10	Vertu

Fortune

L'argent est une source courante de jalousie. Le prince envieux pourra mettre en avant l'injustice de l'accumulation de tant de richesses par une seule personne, mais en réalité, il souhaite être cette personne. S'emparer de cette fortune est bien entendu envisageable (et souvent plus facile qu'il n'y paraît). Les princes opulents inspirent souvent la jalousie et les assauts de leurs voisins.

Gloire

La jalousie de la réputation est pernicieuse, car il est très difficile de s'arroger la gloire d'autrui. Le prince envieux ne se satisfera pas de sa propre réputation ; il faudra également que la cible de sa jalousie tombe dans la disgrâce. Il est facile d'anéantir la réputation d'un guerrier invincible ; il suffit de le vaincre au combat. Mais il est plus délicat de nuire à la renommée d'un dirigeant qui passe pour sage et puissant, et encore plus ardu de le surpasser dans ces domaines. Une telle jalousie peut alimenter des années de procédés malhonnêtes.

Talents

Le prince est jaloux des capacités de son rival. Il peut s'agir d'un guerrier accompli, d'un puissant sorcier ou d'un orateur exceptionnel. Il n'est généralement pas possible de voler ses capacités à autrui, même si les démons peuvent proposer une telle prouesse. Il est rare qu'un prince envisage de travailler dur pour devenir aussi fort que l'objet de sa jalousie, car il est généralement persuadé que celui-ci a triché pour devenir ce qu'il est. Le sabotage est l'approche la plus probable.

Mépris

L'un des princes pense que l'autre est faible, stupide, incompétent ou tout cela réuni. Cela peut se traduire de deux manières. Tout d'abord, le prince peut vouloir conquérir les terres du seigneur méprisé, persuadé que la résistance sera négligeable. C'est une situation très probable si les principautés sont adjacentes. Dans l'autre cas, le premier prince ignorera simplement le second dans tous ses plans, considérant qu'il n'y a pas lieu de se soucier de lui. On rencontre généralement cette situation si les deux seigneurs sont plus éloignés.

De nombreuses variations existent, cependant. L'héritier incompétent d'un puissant seigneur aura peut-être un an de répit, les

princes environnants attendant que son fief s'affaiblisse avant de tenter une invasion. Ou alors, tentera-t-on de le manipuler pour fragiliser un ennemi. Dans certains cas, rares, le prince estimera qu'un seigneur compétent sur certaines terres va dans ses intérêts et fera donc en sorte de faciliter son avènement et l'abdication de l'autre. Consultez la **Table 2–19** pour déterminer les causes du mépris.

Décadence

L'objet du mépris consacre trop de temps à des sujets de second ordre. Certains préfèrent se faire construire un magnifique palais plutôt que de renforcer leurs défenses, gaspillent leur argent à faire réparer les masures des paysans, s'achètent des bijoux ou s'entourent de danseuses. D'autres concentrent leurs efforts sur le commerce ou accumulent les livres coûteux pour pouvoir étudier. Si la plupart des cibles de cette forme de mépris aiment simplement vivre dans le luxe, c'est parfois le signe d'un manque de sens des réalités.

Défaite militaire

Quand un prince essuie une sérieuse défaite militaire, il a tendance à inspirer le mépris à ses homologues. Ils attribuent alors sa survie à la chance ou la faiblesse de l'adversaire, plutôt que de relativiser sa déroute. Toutes les défaites n'entraînent pas le mépris ; un prince vaincu par une Waaagh orque, mais qui réussit néanmoins à survivre dans l'une de ses forteresses n'a pas de raison de susciter la morgue des autres princes. Mais le seigneur qui est vaincu dans le cadre des conflits constants entre princes voisins a toutes les chances de ne pas être respecté.

Faiblesse

Le prince apparaît comme faible, d'une manière ou d'une autre. Il peut s'agir d'une faiblesse personnelle, provoquée par la maladie ou l'âge, ou de la faiblesse de sa principauté. Peut-être ses quelques troupes militaires manquent-elles d'expérience ou sont trop peu nombreuses. Cette perception est souvent engendrée par le renvoi d'une compagnie expérimentée de mercenaires. Un prince qui craint que le capitaine mercenaire ait des vues sur son trône prendra souvent cette option, sachant qu'il lui faudra du temps pour recruter une autre compagnie. Il arrive bien entendu que le capitaine prenne ce renvoi comme le signal de la tentative de prise du pouvoir. Dans ce cas, même si la compagnie ne parvient pas à ses fins, le prince en ressort véritablement affaibli.

Inexpérience

Le prince méprisé a peu d'expérience de l'autorité ou de la guerre. Le seigneur qui ne le respecte pas estime qu'il ne saura pas prendre les bonnes décisions et faillira à la première occasion. Cela s'applique aux jeunes seigneurs qui héritent, mais également aux étrangers qui s'emparent d'un fief avec une facilité déconcertante. Si cette dernière situation peut indiquer une grande compétence, elle trahit plus souvent une chance abusive, qualité dont on ne peut se prévaloir éternellement.

Vertu

Un prince qui fait montre de principes moraux a toutes les chances de susciter le mépris de ses voisins, surtout s'il veille sur les faibles et prise l'honnêteté. D'après la plupart des seigneurs, le respect de ces vertus est incompatible avec l'autorité dans les contrées dangereuses que sont les Principautés Frontalières. Et il faut reconnaître qu'ils n'ont peut-être pas tort.

Rancune

La rancune est différente de la haine. Elle passe par la trahison ou quelque terrible déception. Elle n'est pas toujours justifiée ; les gens sont parfois amers parce qu'ils n'ont pas reçu le traitement qu'ils estimaient mériter, même si leurs attentes étaient délirantes. La rancune incite bien souvent à des actes qui se rapprochent de ceux qu'engendrent la haine ou la jalousie, mais il faut y ajouter un élément. Le prince rancunier souhaite que la cible de son amertume souffre et que tous comprennent que lui, la victime, avait raison depuis le début.

Ce besoin de reconnaissance écarte la plupart du temps le recours à une méthode subtile. Il est important que les gens sachent ce qui se passe. D'une certaine manière, cela peut rendre le prince moins dangereux, mais son adversaire ne s'en trouve pas en sécurité pour autant. Consultez la **Table 2–20** pour déterminer l'origine de la rancune.

Table 2-20: Sources de la rancune

1d10	Source
1-2	Arrangement ayant tourné à l'aigre
3-4	Amant éconduit
5-6	Héritage bafoué
7-8	Trahison
9-10	Fils délaissé

Arrangement ayant tourné à l'aigre

Initialement, l'arrangement semblait acceptable, mais l'un des princes en profite bien plus que l'autre, qui se sent désormais lésé. Il peut s'agir des terres montagneuses qu'il a cédées en échange de champs cultivables, et qui se sont révélées abriter une mine d'or, ou d'un accord commercial qui a largement servi les intérêts économiques de l'autre fief. Il n'y a d'ailleurs pas forcément eu de pratiques douteuses, l'autre prince ayant simplement eu de la chance. Quoi qu'il en soit, le prince amer ne croît pas en l'innocence de son rival.

Amant éconduit

Le prince a fait des propositions amoureuses qui ont été repoussées. À moins qu'il n'ait été comblé pendant quelque temps, avant d'être rejeté comme une vieille chaussette. Dans d'autres cas, il n'aura même pas osé faire sa demande, la cible de son affection ayant clairement affiché son dégoût. Quoi qu'il en soit, il ne brûle désormais que de prouver à celle-ci qu'elle a commis une terrible erreur. Elle ne rencontrera jamais quelqu'un d'aussi bien que lui, mourra dans la solitude et n'aura plus qu'à s'en mordre les doigts.

Héritage bafoué

Le prince a été privé d'un héritage qui lui était promis. La cible de son amertume peut être la personne dont il espérait hériter, mais qui a finalement choisi quelqu'un d'autre. La relation n'était pas forcément d'ordre familial ; le prince était peut-être un fidèle partisan, évincé en faveur d'un véritable héritier de sang. Dans tous les cas, il est déterminé à démontrer que le rejeter était la pire des erreurs.

Trahison

Le prince a simplement été trahi, au sens le plus propre du terme. Ses terres ont peut-être été envahies par un allié ou un otage cher à ses yeux aura été exécuté sommairement parce qu'il était devenu gênant. Ou alors, a-t-il été invité à un festin au cours duquel on l'a enlevé, avant qu'il ne parvienne à s'échapper. Quoi qu'il en soit, le traître doit être révélé au grand jour, puis connaître le sort qu'il mérite. Si la trahison est abjecte, ce motif de rancune peut susciter la compassion et la bienveillance.

Fils délaissé

Son père ne l'a jamais aimé autant que ses frères. Le prince a désormais l'intention de montrer à tous ces arrogants qu'il est le meilleur pour diriger une principauté. Il est maintenant à la tête de ses propres terres et ses parents vont payer leur manque d'égards.

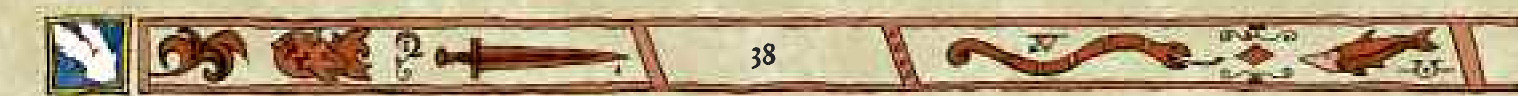




TABLE 2-21: MOTIVATIONS DU RESPECT

1d10	Motivation
1–2	Lignée
3–4	Longévité
5–6	Puissance
7–8	Ruse
9–10	Vertu

Respect

L'un des princes respecte l'autre. C'est plutôt rare dans les Principautés Frontalières, mais cela arrive. Le respect se distingue de la crainte en cela que le seigneur n'est pas inquiété par le prince qu'il respecte. Il ne souhaite pas le défier, même s'il estime pouvoir l'emporter, car il pense que tout le monde en pâtirait. De même, il ne pense pas que l'autre prince l'agressera. Peut-être est-il bien plus puissant que lui ou l'autre seigneur est-il trop distant, ou encore celui-ci a-t-il montré une inclination moins prononcée que ses voisins à saccager tout ce qu'il voit.

Les relations respectueuses peuvent servir de bases aux alliances, mais elles ne parviennent le plus souvent pas à s'affirmer et restent unilatérales. Consultez la **Table 2–21** pour déterminer les motivations du respect.

Lignée

Le Vieux Monde reste un univers de nobles de sang, ce qui se retrouve même dans les Frontalières. Cet aspect est certes plus atténué ici qu'ailleurs, mais certains chefs en respectent d'autres parce qu'ils sont issus d'une grande lignée aristocratique. Ce type de respect est parfois fragile, car il disparaît dès que le prince commet un acte indigne de son rang. À l'inverse, il peut être d'une incroyable robustesse et persister quoi que fasse le seigneur.

Longévité

Certains princes parviennent à rester comme tels pendant très longtemps, malgré les nombreuses menaces qui pèsent sur leur statut et leurs faiblesses apparentes. Parfois, un seigneur inspire le respect par cette seule longévité, ses voisins reconnaissant en lui quelque qualité. Cela les incite rarement à s'allier avec lui, surtout s'il n'a fait qu'assurer sa survie et son règne.

Puissance

Le prince particulièrement puissant constitue de loin le motif de respect le plus évident. Toute action à son encontre semble vaine et il apparaît comme un allié de grande valeur.

Ruse

Le prince respecté est particulièrement doué pour se sortir des situations délicates, notamment par des voies stratégiques et une grande connaissance de son sujet. Ce type de respect engendre souvent des alliances, surtout si le prince respectueux dispose d'une puissance militaire supérieure. Si tel n'est pas le cas, le respect peut se traduire par un mimétisme, le prince tentant d'appliquer les techniques de son modèle à sa propre situation.

Vertu

Certains seigneurs des Frontalières n'éprouvent pas que du mépris à l'égard de la vertu. Ceux-là voient une prouesse dans le fait de respecter ces idéaux dans l'adversité et vouent un grand respect à ceux qui parviennent à concilier le pouvoir et la morale. Ce respect est souvent mêlé à la crainte de ce qui pourrait se passer si les circonstances amenaient le prince à abandonner ses idéaux. Celui-ci assure sa survie, et parvient même parfois à prospérer malgré ces contraintes ; qui sait ce dont il serait capable s'il se libérait de ces liens ?

Rivalité

La rivalité est le sentiment par défaut entre les princes des Frontalières et ne nécessite aucune cause précise. Si les princes n'éprouvent pas d'aversion particulière à l'encontre l'un de l'autre, ils se soucient davantage de leur propre sécurité que de celle de leur voisin. Ainsi, chaque seigneur préférera mettre la main sur une ressource plutôt que de laisser l'autre s'en emparer. Il pourra aussi faire une incursion dans le territoire de son rival s'il pense pouvoir s'en tirer sans encombre.

Les alliances temporaires restent cependant possibles entre de tels princes, notamment contre un ennemi commun. Les deux seigneurs peuvent alors se rendre visite et présenter un visage amical.

Si la rivalité est la relation princière par défaut, elle n'en est pas stable pour autant, c'est pourquoi elle n'est pas plus courante que les autres. Dans les cas les plus favorables, les alliances temporaires et les visites de courtoisie peuvent évoluer vers quelque chose de plus durable et respectueux. Si la relation va dans ce sens, les deux princes auront probablement cessé de se piller mutuellement, ce qui ne les empêchera pas de se disputer les ressources qui attendent acquéreur.

Mais il ne faut souvent pas grand-chose pour que la relation dégénère. Une soupe renversée lors d'un festin aura tôt fait de constituer une **humiliation publique** engendrant la haine du lésé. Une connaissance approfondie des avantages du fief de l'autre inspire souvent la **jalousie** et celle de l'épouse du rival revient à une







POLITIQUE INTÉRIEURE

Ce chapitre part du principe que chaque principauté est monolithique, loyale envers son prince et motivée par les mêmes objectifs.

C'est ce qu'on appelle une absurdité.

Néanmoins, si votre région compte quatre ou cinq principautés, vous aurez déjà suffisamment à faire pour suivre l'évolution des relations entre seigneurs et entre fiefs. Si vous commencez à vous soucier en plus de l'agitation politique au sein de chaque communauté, vous serez submergé. Il vaut mieux ne s'en occuper que lorsque c'est vraiment nécessaire. Si vous avez besoin de traiter cet aspect au sein d'un fief pour la prochaine aventure, vous pouvez vous y pencher. Vous pouvez vous servir des tables de ce chapitre pour créer les personnes qui forment la principauté, ainsi que leurs objectifs, ou vous contenter de leur attribuer directement les ambitions et les caractères qui conviennent le mieux à l'histoire.



trahison. Le plus souvent, les incursions dans le territoire du rival prennent progressivement de l'importance et évoluent en représailles. Avant même de réaliser ce qui se passait, les deux seigneurs voient leur rivalité se muer en conflit ouvert.

Vengeance

Un prince vengeur a la ferme intention de faire payer durement l'autre seigneur pour le tort qu'il lui a causé. La vengeance revient en fait à se faire justice dans un pays où il n'existe pas d'autorité supérieure vers laquelle les princes peuvent se tourner. Si le prince vindicatif ne sombre pas dans l'excès et respecte ses principes, il peut exprimer une certaine noblesse.

Ce n'est bien entendu pas l'issue la plus courante. Plus généralement, les princes sont obsédés par la vengeance, allongent la liste des châtiments dès qu'ils rencontrent un obstacle sur la voie de la compensation qu'ils estiment leur être due, sans s'inquiéter des dégâts parallèles qu'ils peuvent provoquer en cours de route. Il leur arrive même parfois d'être prêts à sacrifier leur propre principauté, voire leur propre vie.

Par ailleurs, le motif de vengeance peut apparaître comme anodin et sans commune mesure avec le châtiment que le prince cherche à infliger. Il peut même être tout à fait absurde. Un seigneur pourra ainsi exiger des représailles sanglantes pour avoir été vaincu lors d'une incursion dans le territoire d'un rival. Quelle que soit l'ampleur du châtiment, la vengeance revient toujours à essuyer un affront bien particulier, ce qui la distingue des autres motivations de la guerre. Consultez la **Table 2–22** pour déterminer la source de la vengeance.

TABLE 2–22: MOTIFS DE VENGEANCE

1d10	Motif
1–2	Atrocités
3–4	Défaite
5–6	Humiliation
7–8	Insulte
9–10	Trahison

Atrocités

L'autre prince a commis un crime odieux, comme brûler un village entier avec tous ses habitants ou dépecer vivant le meilleur chien de chasse de l'intéressé. Même si le seigneur n'est pas directement la victime, il s'est juré de punir son homologue pour son acte irrémissible.

Défaite

L'un des princes a été vaincu par l'autre et cherche désormais à lui faire payer la honte engendrée par cette défaite en l'écrasant. L'affrontement concerné peut avoir été provoqué par l'un ou l'autre des protagonistes ou résulter d'une tension réciproque. La défaite n'était cependant pas anodine et a changé la nature de la relation.

Humiliation

L'un des princes a été humilié par l'autre. Des railleries appuyées lors d'une fête, le rejet méprisant d'un émissaire ou le simple fait d'avoir estimé que le prince n'était pas digne d'intérêt peuvent rentrer dans ce cadre. L'humiliation se distingue de l'insulte par les actes qu'elle implique ; elle ne se limite pas à des mots.

Insulte

L'un des princes a été insulté par l'autre. Il peut s'agir d'une véritable insulte verbale ou simplement du fait que le seigneur lésé n'a pas reçu le respect qu'il estime lui être dû. Il ne s'agit pas, loin s'en faut, du motif de vengeance violente qui inspire le plus de respect.

Trahison

L'un des princes a été trahi par l'autre. Il s'agit d'une félonie véritable, les affronts plus mineurs rentrant dans une autre catégorie. Peut-être l'autre seigneur avait-il promis de venir au secours du prince trahi et ne l'a pas fait. Pire, il l'aura attaqué malgré un traité de paix ou bien se sera-t-il retourné sur le champ de bataille contre celui qui était son allié. La trahison peut également concerner un accord qui n'a rien de militaire, comme le contrôle d'une route ou d'une source d'eau.

HISTOIRE

Il vous faut maintenant définir un certain nombre de dates importantes de l'histoire de la région que vous venez de créer ; quand les seigneurs ont formé des alliances, ont guerroyé, jusqu'où remontent les haines, etc. Une grande partie de ces dates sont liées à des événements, que vous pouvez intégrer dans la chronologie historique.

Pour la plupart des campagnes, vous n'aurez pas besoin de plus de détails. Il s'agit en effet des faits importants, ceux dont les répercussions se font encore sentir. Vous pouvez néanmoins désirer étoffer le tout et agrémenter ces faits historiques de circonstances expliquant la haine qui persiste entre les deux princes. N'hésitez pas si cela peut rendre votre campagne plus riche et convaincante.

Mais n'oubliez pas que c'est le présent qui compte le plus, car c'est le moment où les personnages joueurs vont devoir agir. Dans les Principautés Frontalières, l'histoire ne demande qu'à être écrite.



LES HABITANTS DES FRONTALIÈRES

« Ha! C'est cette bande de roquets affamés que vous appelez vos paysans ? Par la Dame, les pauvres scélérats de Couronne sont mieux nourris que ces misérables. Des bouches inutiles, tous autant qu'ils sont. »

—Les dernières paroles de sir Jacques Duflot

Chapitre III



À présent que votre région dispose d'une géographie, d'une histoire et de souverains, l'étape suivante consiste à la remplir d'habitants. Les Principautés Frontalières sont relativement peu peuplées, mais les princes y restent tout de même beaucoup moins nombreux que les gens du peuple. Ce chapitre présente surtout les populations humaines et naines. Certes, les indigènes de nature monstrueuse y sont très nombreux, mais ils font l'objet du **Chapitre IV : Les dangers des Frontalières**. Quant aux elfes et aux halflings, ce chapitre devrait en principe les évoquer, mais ceux-ci sont excessivement rares et il n'existe aucune communauté de l'une ou l'autre de ces deux races dans la région.

Ce chapitre aborde la création et la mise en place des communautés de votre région, ainsi que la manière de déterminer leur situation à un moment donné. Vous y trouverez également des détails sur certaines catégories de communautés propres aux Principautés Frontalières, ainsi que de nouvelles carrières.

LES COMMUNAUTÉS

Dans leur très grande majorité, les bourgades des Principautés Frontalières sont très petites. En dehors des villes principales, il n'existe guère de communautés plus importantes qu'un hameau et les plus grandes cités de la région seraient considérées comme de petites villes dans les régions les plus civilisées du Vieux Monde.

Il est évidemment possible de peaufiner une région des Principautés Frontalières jusqu'à la moindre maisonnette, mais cela demande sans doute plus de peine que la plupart des gens n'ont envie de s'en donner. Pour vous aider, ce chapitre vous guidera à travers la création des communautés les plus importantes. Vous devriez d'abord créer les communautés de chaque principauté, puis peupler les zones indépendantes.

Villes et villages des Principautés

Les dirigeants des Principautés sont rarement des monarques modèles. Néanmoins, ils représentent tout de même un semblant d'ordre et de sécurité pour leurs sujets. En résumé, on pourrait dire que c'est mieux que rien et dans les Principautés, ce « rien » est clairement visible partout aux alentours. C'est ainsi que la plupart des gens qui vivent dans ces régions habitent dans l'un ou l'autre de ces petits royaumes et que c'est à l'intérieur de leurs frontières que l'on trouve toutes les plus grandes villes.

Cet état de fait découle de plusieurs raisons. La première en est que les princes veulent contrôler les communautés les plus importantes. Ainsi, si l'une de ces villes devait acquérir son indépendance, elle ne la conserverait pas longtemps ; en général, elle ne tarde pas à introniser son propre prince ou à être rapidement annexée par un prince rival. Une autre de ces raisons en est que, sans dirigeant, même les communautés les plus importantes sont vulnérables ; elles sont vite la proie des raids des monstres des environs ou des princes voisins, même ceux qui n'auraient aucune chance d'en prendre le contrôle. La dernière raison à cette situation est que les gens du cru sont parfaitement conscients des deux premières raisons et ne tardent pas à quitter une ville sans gouvernant. Une évacuation préventive permet de sauver sa peau. Mises bout à bout, ces réalités signifient qu'une grande ville a peu de chances de résister plus de quelques mois sans un prince pour la diriger.

Les villes

En tout premier lieu, vous devez déterminer si votre principauté possède ou non une ville. Lancez 1d100 et ajoutez-y le nombre de cases qu'elle recouvre sur la carte (si vous ne l'avez pas noté, vous pouvez faire une estimation). Si le résultat dépasse 100, il y a une ville dans votre principauté. Les très grandes principautés peuvent en posséder plus d'une, mais la conception de tels royaumes sort du cadre de la création aléatoire.

Il faut ensuite calculer la population de cette ville : elle est de 1 000 + (3d10 x 100) habitants. Dans les Principautés Frontalières, la population des villes avoisine généralement les 2 500 habitants, mais il existe des exceptions, dans les deux sens d'ailleurs. Les plus grandes villes frisent les 4 000 habitants, mais elles sont très rares.

Enfin, il faut placer votre ville sur la carte. Si vous avez une ou plusieurs vallées fertiles, c'est là qu'elle doit se trouver. Une ville a besoin d'un environnement capable de subvenir aux besoins d'une importante population pour pouvoir prospérer. S'il n'existe aucune vallée fertile mais que vous avez des buttes rocheuses, alors votre ville devrait se trouver sur l'un de ces pitons. Si ces deux environnements vous font défaut, votre ville peut être installée près d'un

fleuve, dans une plaine si possible ou encore dans les collines. Si votre région ne possède aucun de ces terrains propices, installez votre ville dans un endroit pittoresque.

Ce qui différencie une ville d'un village, c'est que la plupart des habitants d'une ville ne travaillent pas dans le domaine de l'agriculture. Toutes les villes ont au moins une ressource économique (cf. **Table 3–3**) ; elles en possèdent une par tranche de 1 000 habitants. Les résultats obtenus sur la **Table 3–2** peuvent avoir une influence en vous permettant d'ajouter des ressources économiques ; le calcul basé sur la population est un minimum.

Les villages

Dans la plupart des principautés, on trouve des quantités de villages ; en moyenne, un village pour quatre cases de plaine, un peu moins dans les collines et beaucoup moins dans les montagnes. En présence d'une grande ville, les villages ont tendance à diminuer en taille plutôt qu'en nombre, mais à moins que vous n'ayez l'intention de créer tous les villages de votre région, vous n'avez pas réellement besoin de vous préoccuper de cela.

RÉCAPITULATIF POUR LES COMMUNAUTÉS

Les communautés sont d'abord créées pour chaque principauté, puis pour les zones indépendantes.

1. Déterminez si la zone contient une ville.
2. Utilisez la **Table 3–1** pour obtenir le nombre de villages qui existent dans cette zone.
3. Lancez 1d10 pour trouver le nombre d'exploitations intéressantes de la zone.
4 Pour chaque communauté, utilisez la **Table 3–2** afin de lui attribuer des caractéristiques particulières. Ceci entraîne souvent un jet de dés supplémentaire sur une table auxiliaire.

La population d'un village se compose généralement de 3d10 x 10 personnes. Effectuez un tirage sur la **Table 3–1** pour déterminer le nombre de villages présentant un intérêt quelconque. Une petite principauté peut couvrir jusqu'à 80 cases, une principauté de taille moyenne entre 80 et 150 et une grande dépasse les 150 cases.

La plupart des villages sont parfaitement anodins ; si vous ne voulez créer que les communautés les plus remarquables, vous concevrez seulement les villages possédant des caractéristiques particulières. Pour cela, utilisez la **Table 3–2 : caractéristiques des communautés** pour tous les villages obtenus grâce à la **Table 3–1 : nombre de villages**.

Les villages devraient d'abord être installés dans ce qui vous reste de vallées fertiles, puis sur les buttes rocheuses. Après quoi ils peuvent être situés dans le même genre de site que les villes. Toutefois, les caractéristiques spécifiques de certains villages peuvent les rendre utilisables dans des sites très particuliers ; ainsi vous voudrez peut-être attendre d'avoir terminé la conception de votre région pour placer vos villages.

Les exploitations

Les exploitations sont de très petites communautés, souvent constituées d'une seule famille. Il en existe un très grand nombre, éparpillées sur tout le territoire des Principautés Frontalières, chacune abritant une population de 3d10 personnes. La plupart des exploitations sont des maisons fortifiées, très simples, généralement installées dans les montagnes, les marais et en bordure des terres ingrates des bad-lands ; dans les régions les plus hospitalières, les villages sont plus courants.

Dans n'importe laquelle des principautés, on trouve des dizaines d'exploitations, mais seules 1d10 d'entre elles présentent un quelconque intérêt. Effectuez un tirage sur la **Table 3–2** pour déterminer quelle est la particularité qui place une exploitation au-dessus des autres. Si le résultat est absurde, relancez les dés ou choisissez par vous-même.




TABLE 3-1: NOMBRE DE VILLAGES

	Taille de la Principauté		
1d10	Petite	Moyenne	Grande
1	1	1	1
2	1	1	2
3	1	2	3
4	2	2	4
5	2	3	4
6	2	3	5
7	3	4	5
8	3	4	6
9	4	5	7
10	4	6	8

Les communautés sises entre les principautés

Il n'existe pas de ville dans les zones indépendantes. On n'y trouve pas beaucoup de villages non plus, d'ailleurs, mais on peut y trouver un certain nombre d'exploitations. Ces villages et exploitations sont de la même taille que ceux des principautés.

Tous les villages situés en dehors des frontières d'une principauté sont remarquables d'une manière ou d'une autre. S'ils ne l'étaient pas, ils ne pourraient survivre sur ces terres dépourvues de gouvernement. Vous devez donc les concevoir individuellement. Traitez les zones non inféodées à une principauté comme des principautés de taille moyenne et utilisez la **Table 3–1** pour déterminer le nombre de villages qui s'y trouvent.

En revanche, toutes les exploitations de ces territoires indépendants ne sont pas forcément remarquables. Lancez 1d10 pour déterminer le nombre d'exploitations qui le sont et placez-les à votre guise. Si vous avez un territoire inoccupé particulièrement vaste, un marais ou une chaîne de montagnes par exemple, lancez 1d10 pour obtenir le nombre d'exploitations qui présentent un intérêt dans ce secteur. Les zones les plus éloignées des centres d'autorité attirent souvent des communautés d'un genre plus intéressant pour des aventuriers.

Caractéristiques des communautés

Les communautés des Principautés Frontalières ont beaucoup de points communs avec celles des autres contrées. On y voit des maisons de qualités diverses, un temple ou un oratoire dédié au dieu local, un marché, probablement un moulin et ainsi de suite. L'un des détails qui les distingue des bourgades des autres régions est leur degré de fortification. Il n'existe aucune communauté qui ne possède des défenses d'un genre ou d'un autre et tous les villages sont au moins dotés d'un rempart de bois et de terre, percé d'une porte gardée jour et nuit. Derrière ce rempart, les habitations sont généralement bâties de manière à pouvoir être défendues. On trouve couramment la porte d'entrée au premier étage, par exemple, et les murailles du rez-de-chaussée sont souvent d'épais remblais de pierres ou de terre, sans ouvertures ni points faibles On trouve beaucoup de régions dangereuses dans le Vieux Monde, mais les Principautés font certainement partie des plus périlleuses.

Certaines de ces localités possèdent également des particularités. Du point de vue d'un aventurier, il s'agit souvent de folklore local : le forgeron est particulièrement corpulent, ou bien les villageois se tournent vers le culte de Sigmar avec une dévotion exceptionnelle.

TABLE 3-2: CARACTÉRISTIQUES DES COMMUNAUTÉS

1d100	Caractéristique
01-06	Ressource économique, +10 au prochain jet
07	Forteresse, aucun modificateur
08	Point stratégique, aucun modificateur
09	Cultistes, –10 au prochain jet
10	Élément remarquable, aucun modificateur
11-15	Ressource économique, +10 au prochain jet
16-17	Forteresse, aucun modificateur
18	Point stratégique, aucun modificateur
19	Cultistes, –10 au prochain jet
20	Élément remarquable, aucun modificateur
21-25	Ressource économique, +10 au prochain jet
26	Forteresse, aucun modificateur
27-28	Point stratégique, aucun modificateur
29	Cultistes, –10 au prochain jet
30	Élément remarquable, aucun modificateur
31-36	Ressource économique, +10 au prochain jet
37	Forteresse, aucun modificateur
38	Point stratégique, aucun modificateur
39	Cultistes, –10 au prochain jet
40	Élément remarquable, aucun modificateur
41-45	Ressource économique, +10 au prochain jet
46-47	Forteresse, aucun modificateur
48	Point stratégique, aucun modificateur
49	Cultistes, –10 au prochain jet
50	Élément remarquable, aucun modificateur
51-55	Ressource économique, +10 au prochain jet
56-57	Forteresse, aucun modificateur
58	Point stratégique, aucun modificateur
59	Cultistes, –10 au prochain jet
60	Élément remarquable, aucun modificateur
61-65	Ressource économique, +10 au prochain jet
66	Forteresse, aucun modificateur
67-68	Point stratégique, aucun modificateur
69	Cultistes, –10 au prochain jet
70	Élément remarquable, aucun modificateur
71-75	Ressource économique, +10 au prochain jet
76	Forteresse, aucun modificateur
77	Point stratégique, aucun modificateur
78-79	Cultistes, –10 au prochain jet
80	Élément remarquable, aucun modificateur
81-84	Ressource économique, +10 au prochain jet
85-86	Forteresse, aucun modificateur
87-88	Point stratégique, aucun modificateur
89-90	Cultistes, –10 au prochain jet
91 et +	Élément remarquable, aucun modificateur






TABLE 3-3: RESSOURCES ÉCONOMIQUES

1d10	Ressource
1-4	Ressource naturelle, +2 au prochain jet
5-7	Artisanat, +1 au prochain jet
8	Ressource particulière
9+	Marché, traitez les futurs tirages donnant Marché comme des Artisanats

TABLE 3-4: RESSOURCES NATURELLES

1d100	Ressource
01-11	Carrière, argile
12-16	Carrière, marbre
17-28	Carrière, pierres de taille
29-38	Fourrures
39-42	Mine, argent
43-52	Mine, charbon
53-58	Mine, cuivre
59-69	Mine, étain
70-79	Mine, fer
80-81	Mine, or
82-83	Mine, pierres précieuses
84-90	Mine, plomb
91-100	Plantes médicinales

TABLE 3-5: ARTISANAT

1d100	Artisanat
01	Armurerie (armes à feu)
02-06	Armurerie (armes blanches)
07-11	Armurerie (armures)
12-19	Brasserie
20-27	Charpenterie/menuiserie
28-34	Cordonnerie
35-39	Fabrication d'arcs
40-43	Fabrication de chandelles
44-52	Forge
53	Lapidaire
54-55	Orfèvrerie
56-63	Poterie
64-73	Tailleur
74-83	Tannerie
84-89	Tonnellerie
90-100	Vigneron

Vous pouvez ajouter ce genre de détails à votre gré. Vous trouverez ci-dessous une liste de caractéristiques susceptibles de rendre une communauté particulièrement intéressante pour des aventuriers ou des potentats locaux. Ces deux catégories de personnages peuvent évidemment se confondre.

Grâce à la **Table 3–2**, déterminez les caractéristiques d'une communauté en termes généraux, puis consultez la description de la caractéristique obtenue pour plus de détails. Les bonus et malus applicables aux jets de dés qui suivent sont cumulatifs. En règle générale, pour cette table, n'effectuez qu'un seul tirage par communauté, de manière à ce que les tirages suivants s'appliquent aux différentes communautés de votre région. En cas de résultat négatif, la communauté concernée ne possède aucune particularité notable.

Ressources économiques

Elles sont vitales pour les dirigeants et les habitants d'une région mais, en général, elles ne présentent que peu d'intérêt pour les aventuriers. Après tout, le fait qu'un village soit l'heureux détenteur de la principale entreprise de poterie de la région justifie difficilement de se lancer dans une aventure épique. En revanche, si les PJ essayent de s'établir comme seigneurs d'une région, ces richesses leur seront indispensables et, dans cette optique, elles sont détaillées dans les chapitres traitant de l'aspect **Campagne** de ce livre.

Pour de simples aventuriers errants, les ressources économiques ont deux utilités majeures. Premièrement, elles peuvent leur donner une raison de visiter un endroit précis. Si les PJ veulent une épée, ils n'auront peut-être pas d'autre solution que de se rendre dans un village connu pour sa production d'armes. L'aventure peut les trouver en chemin ou les attendre à l'arrivée. Deuxièmement, les ressources économiques peuvent leur permettre de faire monter les enchères lors d'une aventure affectant une communauté. C'est une chose de défendre un village des hommes-bêtes ; c'en est une autre de défendre la seule mine de fer de toute la région des attaques des mêmes hommes-bêtes, car l'impact d'une telle action est beaucoup plus important.

Enfin, les richesses d'une région font partie de ces détails qui permettent de donner vie à un environnement de campagne, précisément parce qu'elles n'ont pas énormément de liens directs avec les aventures. Cela permet de renforcer l'impression que le monde dans lequel les joueurs font évoluer leurs personnages possède une existence propre qui dépasse la fonction d'une simple toile de fond pour les actions des PJ.

Ces richesses économiques se présentent principalement sous trois formes : les ressources naturelles, l'artisanat et les marchés. Les ressources naturelles sont des matières premières brutes. Leur présence implique souvent l'existence d'une mine, mais elle peut également se traduire par une région où poussent des plantes rares ou qui abrite des animaux utiles. L'artisanat existe dans les lieux où s'installent d'habiles ouvriers capables de transformer les matières premières en produits finis d'un genre ou d'un autre. Pour finir, les marchés sont des lieux d'échange pour toutes sortes de biens, de matières premières et de produits manufacturés.

On trouve ces trois formes de ressources dans toutes les communautés, à plus ou moins grande échelle. Bien que tous les villages ne disposent pas d'une mine de fer, toutes les communautés possèdent des ressources naturelles ; même si leurs artisans ne sont pas tous des maîtres en leur domaine, ils sont capables d'effectuer l'entretien et les réparations nécessaires. De même, presque toutes les communautés font du commerce ; seule l'importance varie d'une bourgade à l'autre. Une communauté possédant une ressource d'artisanat possède un nombre significatif d'artisans qualifiés et elle exporte les produits de leur travail. De la même façon, une communauté

Après deux ou trois fort mauvaises nuits, la dague était à présent enfermée dans une pochette de cuir, dans une cassette cerclée de fer, elle-même dans un coffre de bois un peu plus grand, à l'intérieur d'un sac rembourré de laine. Ilsa n'était pas sûre que cela l'empêcherait de faire ces rêves, mais au moins elle ne pourrait pas se trancher la gorge pour de bon avec cette maudite saleté. Elle se laissa tomber sur une chaise, dans la salle commune de l'auberge, et appela une servante d'un geste.

— De la bière… Non, du vin. Apportez-moi la bouteille.

Freigburg était célèbre pour son vin et Ilsa pensait avoir bien mérité un verre d'une boisson convenable.

Elle recracha la première gorgée de son vin sur la table et en fut réduite à méditer sur le concept de « célébrité » dans les Principautés Frontalières.

marchande est un endroit où il est possible de trouver à peu près n'importe quelle sorte d'objet, y compris des produits dont la communauté elle-même n'a pas forcément l'usage.

Utilisez la **Table 3–3** pour déterminer de quelle ressource économique il s'agit. Pour certaines communautés, les villes en particulier, il est nécessaire d'effectuer plusieurs jets de dés. Dans ce cas, les modificateurs indiqués sont cumulatifs. Néanmoins, ce cumul ne s'applique qu'aux jets multiples liés à une seule communauté. Ils sont remis à zéro dès que l'on change de communauté.

Ressources naturelles

Utilisez la **Table 3–4** pour en déterminer la nature précise. Les mines sont toujours souterraines, composées de tunnels et de profonds puits de mine. Les carrières sont à ciel ouvert et se présentent sous la forme d'une excavation dans le sol ou à flanc de colline. Si une communauté possède une mine de pierres précieuses, d'or ou d'argent, elle est obligatoirement fortifiée (cf. **Forteresses** plus bas) ; les matières premières ayant une telle valeur intrinsèque ont besoin d'être protégées.

Artisanat

Utilisez la **Table 3–5** pour déterminer la nature de l'artisanat pratiqué dans une communauté. On peut alors y trouver plusieurs artisans pratiquant le même métier ou un seul, mais d'une extrême habileté. En général, ceci dépend de la taille de la communauté : on trouve plus souvent des individus isolés dans les exploitations et des groupes d'artisans dans les villages et les villes. Cependant, rien n'interdit à un maître-artisan de vivre dans une grande communauté si cela vous convient.

Les communautés où l'on trouve des lapidaires ou des orfèvres sont nécessairement fortifiées (cf. **Forteresses** plus bas) et sont souvent la cible de raids lancés par les bandits et les peaux-vertes.

Ressource particulière

Cette communauté possède une ressource un peu étrange, quelque chose qui sort de l'ordinaire. Vous pouvez utiliser la **Table 3–6**, mais il s'agit essentiellement d'une liste de suggestions, loin d'être exhaustive. Vous pouvez vous en inspirer pour ajouter une note de fantaisie à certaines communautés, mais n'oubliez pas que lorsque vous créez une région tout entière, il vaut mieux s'en tenir à l'ordinaire pour la plus grande partie. Les PJ ne visiteront probablement pas tous les recoins de la région et, pour vous, cela signifie qu'il n'est pas nécessaire de la détailler trop minutieusement.

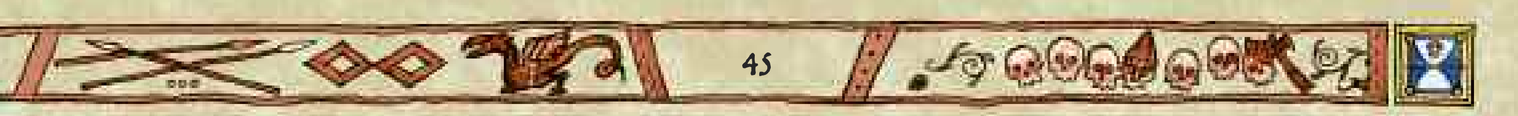


Marchés

Pour l'essentiel, les marchés sont tous semblables. En tant que ressource potentielle, un marché devient remarquable lorsqu'il est possible d'y acheter et d'y vendre quasiment n'importe quoi. Pour

TABLE 3-6: RESSOURCES PARTICULIÈRES

1d10	Ressource
1	Un marchand spécialisé dans les objets d'origine douteuse, mais d'une scrupuleuse honnêteté. Il ne pose aucune question sur la provenance des objets, achète à la moitié du prix de revente et pratique des estimations aussi justes que possible. On raconte même qu'un jour il aurait rattrapé l'un de ses vendeurs pour lui verser une somme supplémentaire parce que l'objet que celui-ci lui avait cédé s'était vendu pour une très forte somme.
2	Un énorme tas d'excréments que les habitants du cru semblent vénérer comme une divinité. Si on les interroge, personne ne sait pourquoi : « C'est comme ça d'puis toujours, messire ! »
3	Un médecin compétent, dont les tarifs sont bien plus raisonnables que ceux de la plupart de ses confrères.
4	L'entrée de catacombes censées receler d'immenses trésors. Tous les commerces du village, ou presque, fournissent les aventuriers qui se préparent à y entrer. En revanche, rares sont les établissements qui voient revenir leurs clients.
5	C'est la patrie des plus belles femmes des Principautés. Et aussi celle de certains des hommes les plus désagréables de la région.
6	Une armurerie appartenant au prince local. Les prix y sont 50 % plus élevés qu'ailleurs, mais c'est le prince qui empoche les bénéfices et celui-ci a l'habitude de faire casser les jambes de tous ceux qu'il rencontre avec des armes qui ne sortent pas de chez lui.
7	C'est le seul puits sur lequel on puisse compter à des lieues à la ronde.
8	On peut y acheter des tourtes absolument délicieuses, fabriquées selon une recette secrète et bien gardée. Cependant, elles voyagent très mal et il vaut mieux les manger encore tièdes, tout juste sorties du four.
9	C'est le site d'une très ancienne bataille entre deux armées aussi riches que puissantes. On y retrouve parfois des pièces d'or qui remontent à la surface.
10	Une taverne célèbre pour ses lits équipés de véritables matelas.



COMMUNAUTÉS INSOLITES

Tirez parti des suggestions suivantes pour caractériser les villes et villages de votre région et les rendre un peu plus intéressants.

— Ce village abrite une célèbre brasserie. Celle-ci fournit une bière de toute première qualité, consommée à la cour du prince. On murmure que le brasseur utilise un ingrédient spécial, mais si c'est le cas, il n'en parle pas. La plupart de ceux qui ont goûté à sa bière disent qu'elle a un petit arrière-goût salé, mais qu'elle est excellente, en dépit de cette note inhabituelle.
— La ville est dominée par une tour étrange, construite en pierre, en fer, en verre ou en chair. On pense qu'il s'agit de la demeure d'un sorcier, mais aucun des habitants du lieu n'a jamais osé y monter pour voir si c'était bien le cas.
— Dans la journée, il règne un silence inquiétant. Les portes sont closes, les volets verrouillés et le village paraîtrait complètement mort si l'on n'entendait de temps à autre l'écho des hurlements lugubres d'un vieux chien. De nuit, en revanche, l'atmosphère change complètement lorsque les fermiers sortent pour aller arpenter leurs champs, à la recherche d'un étrange champignon qui ne pousse qu'à la lumière des deux lunes.
— Il y a quelques années, les résidents de ce village en ont eu assez de leur maire et, dans un acte de rébellion insolente, ils l'ont remplacé par un cheval. À leur grande surprise, ils se sont trouvés bien plus heureux sous ce gouvernement équin et, depuis, les chevaux sont considérés comme des membres importants, et même sacrés, de la communauté. Récemment une loi interdisant l'utilisation des chevaux comme bêtes de somme a été promulguée, mais personne ne saurait dire si cette décision a été prise par le cheval ou par ses conseillers.
— Un maître-archer bretonnien est venu s'installer dans cette petite bourgade et les rumeurs de ses exploits se sont lentement répandues dans toute la région. Pour une somme rondelette, le maître-archer Bouet l'Archeron enseigne toutes les ficelles de son art à ses élèves.
— Le prince actuel est né dans ce village, voilà bien des années. En souvenir de cet événement, les gens du cru consacrent le plus clair de leur temps et une bonne partie de leurs ressources à l'honorer de diverses manières. Cela a commencé par quelques statues aux poses théâtrales, mais depuis les choses ont grandement évolué : les portes de toutes les maisons sont ornées de peintures assez simplistes représentant le bien-aimé prince et l'on peut déguster toutes sortes de boissons et de pâtisseries baptisées en son honneur… sans parler du fait que la plupart des autochtones ont incorporé le patronyme du prince à leur propre nom.
— Cette ville est célèbre car on y pratique un jeu étrange dans lequel on utilise une balle de chiffon et deux paires de piquets plantés face à face à chaque extrémité d'un champ. Qui sait, ce jeu se popularisera peut-être un jour ?
— Tout le monde porte un chapeau dans cette localité et les échoppes de chapelier y sont fort nombreuses. Peut-être s'agit-il d'une coutume locale, à moins que cette mode ne soit liée à la colonie d'albatros du voisinage et à l'épaisse couche de guano qui recouvre toutes les surfaces.
— C'est une ville connue pour ses élevages d'excellents chiens de chasse, des mâtins aussi convoités par les princes que par les paysans. Il est vrai que le commerce de ces animaux rapporte beaucoup d'argent, mais la ville résonne jour et nuit du vacarme de leurs aboiements perpétuels.
— Il s'agit d'une petite communauté calme, ordonnée, bien entretenue. Les visiteurs remarqueront peut-être qu'on ne voit aucun homme dans les parages, bien qu'il ne manque pas de femmes à la carrure si masculine qu'elles pourraient facilement passer pour des représentants du sexe opposé. Ceux qui s'attardent découvrent bientôt que cette communauté ne compte absolument aucun homme, ce qui paraît d'autant plus curieux que les femmes se montrent charmantes, amicales et même plus qu'aguicheuses dans certains cas.
— Cette bourgade abrite une boutique de frivolités en tout genre, *Les Curiosités des Principautés*. On y trouve les articles les plus insolites : des talismans orques, de véritables os d'ogres, des masques tiléens et des armes et des armures étranges venues des déserts du sud. La boutique végète car la plupart des gens n'ont aucun besoin de ce genre de camelote.
— Cette ville organise un concours annuel, le « Festival des Étincelles Volantes ». La première étape consiste à attraper et à conserver le plus grand nombre possible de lucioles vivantes dans sa bouche. Les trois meilleurs passent alors à l'étape suivante. Ils s'enduisent de saindoux, s'enflamment eux-mêmes et celui qui réussit à attendre le plus longtemps avant d'éteindre les flammes remporte le prix : une réserve de jambons pour un an, fournis par le meilleur boucher de la ville. On croise parfois d'anciens vainqueurs sur la grande place de la ville, occupés à étaler des onguents sur leurs cicatrices tout en suçotant des lambeaux de jambon puant et des os de cochons.
— Tous les bâtiments de ce village, sans exception, sont en pierre et ceci depuis le passage d'un halfling pyromane. Même ainsi, seuls les détenteurs d'un permis spécial ont le droit d'allumer des feux.
— Cette ville est entourée d'un énorme fossé antigobelins rempli de pierres polies et de fragments de métal brillant censés distraire l'attention de ces créatures en cas d'attaque. Chaque hiver, un enfant qui a eu la bonne fortune d'être tiré au sort pour cela arpente le fossé armé d'un chiffon, avec la mission de faire briller tous ces cailloux et ces bouts de métal.
— Une énorme étoile filante est tombée ici autrefois. Le bloc de pierre a été évidé et il abrite à présent la taverne de l'*Étoile Filante*. S'il faut en croire d'autres rumeurs, il ne s'agirait absolument pas d'une étoile filante, mais du calcul rénal d'un géant qui se serait couché là pour mourir, il y a 100 ans au moins. Ces anecdotes ne font qu'ajouter à la réputation de cet excellent établissement.
— Cette étrange bourgade est entièrement vide. Tous ses bâtiments sont maculés de traces de sang et le sol est jonché d'ossements. Les portes sont barbouillées de mises en garde incitant les voyageurs à passer leur chemin. En vérité, il s'agit d'un leurre. Les autochtones vivent dans des cavernes, dans les collines environnantes.
— Un courtisan exilé vit ici. C'est un expert du maquillage, de la coiffure et de l'art de se vêtir avec élégance. Pour une somme très raisonnable, il est prêt à partager son savoir avec tous ceux que cela pourrait intéresser.
— Sur la place centrale de ce village, on peut voir une grande statue de bronze ; du moins les villageois pensent-ils que c'est du bronze. Il est difficile d'en être sûr car elle est recouverte d'une couche de guano d'au moins 30 cm. Tous les oiseaux de passage semblent venir s'y poser pour y faire leurs besoins avant de repartir à tire-d'aile. Pour autant que l'on sache, tous ceux qui ont essayé de la nettoyer sont morts de manière mystérieuse, alors les gens préfèrent ne plus y toucher.
— Les terrains qui entourent cette petite ville sont d'une fertilité stupéfiante et ses fermiers produisent d'énormes récoltes à la grande satisfaction de leur prince. Celui-ci est suffisamment sage pour ne poser aucune question sur l'étonnante productivité de ces terres.







déterminer la disponibilité d'un objet, traitez les bourgades possédant un marché comme si elles étaient d'une taille supérieure à leur taille réelle sur la table appropriée (cf. page 104 de *WJDR*).

Tous les marchés possèdent non seulement des échoppes permanentes mais aussi un bon nombre de stands temporaires, réservés aux marchands itinérants qui installent leurs étalages quelque temps avant de partir vers une autre destination. Par conséquent, les localités qui possèdent un marché voient généralement passer un plus grand nombre d'étrangers que les autres ; ce sont donc d'excellents endroits où apprendre les nouvelles, les rumeurs et les potins. En outre, certaines de ces bourgades peuvent être connues dans les pays voisins.

Forteresses

Une forteresse est une communauté beaucoup mieux fortifiée que la normale. Ses murailles de pierre font au moins 3,50 mètres de haut, avec un chemin de ronde, des remparts protecteurs et un portail d'entrée protégé par des tours. Il y a une source d'eau potable à l'intérieur de l'enceinte, ainsi que des réserves de nourriture suffisantes pour sustenter sa population pendant un mois au moins. Très souvent, le point d'eau de la forteresse est protégé par un second fortin intérieur aux murailles très épaisses, doté de systèmes de défense très élaborés, particulièrement s'il s'agit d'une ville.

Certaines communautés sont devenues des forteresses parce qu'une grande quantité de richesses y est entreposée, ou l'a été. D'autres sont ou ont été le quartier général d'un prince ou un poste avancé contre les pillards. Quelques-unes ont été bâties pour servir d'étape sûre le long de routes dangereuses.

Bien qu'assez coûteuse, la maintenance d'une forteresse demande beaucoup moins de ressources que sa construction proprement dite. Par conséquent, la plupart des forteresses des Principautés sont habitées et bien entretenues, même si la raison qui justifiait leur construction au départ n'existe plus. On trouve plus d'un château, anciennement bâti par un aspirant monarque, qui a été annexé et reconverti en village de paysans.

Si les forteresses sont importantes aux yeux des princes, elles constituent également d'excellents refuges ou bases à défendre pour des aventuriers. Les aventuriers les plus avisés établissent souvent leurs quartiers dans une forteresse, au cas où ils seraient poursuivis par leurs ennemis. En retour, il est fréquent que les prudents habitants des communautés fortifiées refusent d'accueillir les aventuriers qui se présentent comme tels.

Point stratégique

Un point stratégique est un lieu de passage obligatoire pour se rendre d'un endroit à un autre. Un exemple classique pourrait être un col dans les montagnes ou bien l'unique pont permettant de traverser un fleuve. Ces emplacements sont quasiment toujours habités car on y voit passer un flux relativement important de voyageurs. Ce sont des lieux qui attirent les marchands, mais également l'attention des princes qui désirent contrôler la circulation des biens et des personnes sur leur territoire. Si une communauté se trouve sur un emplacement stratégique, elle possède une seconde caractéristique intéressante ; effectuez un nouveau jet de dés sur la **Table 3–2**, en ignorant le résultat en cas de nouveau point stratégique.

Il faut toujours réfléchir à l'endroit où l'on désire placer un point stratégique sur une carte. Pour commencer, celui-ci doit se trouver en un lieu relativement logique : le centre d'une vaste plaine n'est pas réellement approprié. En outre cet endroit devrait, dans l'idéal, se situer entre deux zones que vous avez l'intention de faire visiter aux PJ, de manière à les obliger à y passer au cours de leur aventure.

Ces points stratégiques sont des endroits propices aux rencontres fortuites car on peut y croiser toutes sortes de personnages. Cependant, les gens qui s'y trouvent à un moment donné ne sont généralement pas trop nombreux, de sorte que l'on peut facilement lier connaissance avec la majorité des personnes présentes. Ce sont aussi d'excellents décors pour organiser la défense d'un fortin contre l'assaut d'une horde de peaux-vertes ou pour enquêter sur une affaire de meurtre. Vu le grand nombre de voyageurs qui y passent quotidiennement, un meurtrier a beaucoup plus de chances de se faufiler entre les mailles du filet que dans la plupart des communautés des Principautés.

Table 3–7: Communautés remarquables

1d10	Élément remarquable
1–2	Effectuez deux jets de dés sur la **Table 3–2**
3	Cultistes
4	Envoûteur
5	Hôpital
6	Monastère
7	Monstre
8	Phénomène magique
9	Sorcier
10	Templiers

Cultistes

Cette communauté abrite un culte d'une certaine importance, voué aux Puissances de la Déchéance. Dans le cas d'une exploitation, cela signifie que tous ses habitants sont des cultistes ou de futures victimes sacrificielles. Dans une ville ou un village, le culte ne représente qu'une partie de la population mais il arrive que certaines communautés assez importantes soient entièrement dominées par les forces des ténèbres.

Il est théoriquement possible de trouver des communautés soumises à n'importe laquelle des quatre puissances, mais il faut conserver à l'esprit que les groupes exclusivement composés de cultistes du Dieu du Sang ou du Seigneur de la Peste ont tendance à péricliter rapidement. Si vous voulez créer un culte isolé et établi de longue date, il est probablement plus judicieux de choisir l'un des deux autres dieux. En revanche, dans le cas d'un petit culte dissimulé à l'intérieur d'une importante communauté, n'importe lequel des Dieux Sombres peut faire l'affaire.

Les cultistes sont généralement assez portés sur le mystère, mais si tous les habitants d'une communauté particulière s'adonnent ensemble au culte des Puissances de la Corruption, ils ne se montrent peut-être pas particulièrement discrets dans leur vie de tous les jours. En revanche, ils prennent sûrement les mesures nécessaires pour éviter de se trahir devant des étrangers. Ces mesures peuvent aller jusqu'à tenter d'assassiner lesdits étrangers dans leur sommeil. Dans les Principautés, il existe des groupes d'adeptes du Chaos qui pratiquent leur culte au grand jour, mais ces groupes sont traités dans le chapitre suivant et considérés comme une catégorie de monstres.

De nombreux cultes ont des visées grandioses et aspirent à faire tomber toutes les Principautés sous la coupe de leurs sombres maîtres. Quelques-uns d'entre eux se contentent de leur mainmise sur la petite région qu'ils contrôlent déjà. D'autres s'appliquent à réaliser les insondables projets qui leur sont révélés par la voix de leur dieu s'exprimant par la bouche de leur chef ou, plutôt, dans les divagations délirantes de leur chef. La plupart des cultistes sont incapables de faire la différence, à supposer qu'ils en aient envie.

Les cultistes font d'excellents ennemis pour une attaque surprise qui vous permettra d'entraîner les PJ dans une aventure imprévue alors qu'ils étaient en route pour une tout autre destination. Un culte du Chaos peut également être relié à d'autres cellules, ouvrant ainsi les portes à une aventure épique où les joueurs devront affronter un grand réseau d'adorateurs des ténèbres.

Vous pouvez même introduire une variante : au lieu de vénérer le Chaos, les cultistes adorent une divinité maléfique qui n'est pas directement liée aux Puissances de la Déchéance. Cela peut vous permettre de donner un nouveau rythme à votre campagne et s'il existe des cultes semblables, les Principautés sont vraiment la région idéale où faire prospérer ce genre de sociétés secrètes. Dans *Les Héritiers de Sigmar*, vous trouverez des exemples de cultes hérétiques utilisables tels quels ou dont vous pouvez vous inspirer.

Éléments remarquables

Ce résultat couvre un large éventail de possibilités. Utilisez la **Table 3–7** pour en déterminer la nature.

Deux jets de dés

Cette communauté affiche un nombre inhabituel de caractéristiques intéressantes. Vous pouvez obtenir ce résultat plusieurs fois, mais ignorez les jets superflus si vous pensez que cela risque de tourner au ridicule.

Cultistes

Des adeptes des Puissances de la Déchéance se cachent ici. Il s'agit d'un résultat comparable à celui que vous pouvez obtenir sur la **Table 3–2** ; cf. page 47 pour la description des cultistes.

Envoûteur

Ces utilisateurs de magie n'ont reçu aucune formation officielle et fondent leur pratique sur un certain nombre de sorts qu'ils ont eux-mêmes élaborés. Si vous possédez les *Royaumes de Sorcellerie*, vous y trouverez tout un assortiment de carrières appropriées pour ces personnages. Comme les sorciers de village de l'Empire, les envoûteurs rendent service à leur communauté. La différence notable entre ces deux types de personnages est que les envoûteurs disposent d'une puissance supérieure.



Il est vrai que les envoûteurs ont tendance à céder aux appels du Chaos, mais ce ne sont pas tous des serviteurs du mal à l'âme noire. Ce résultat indique plutôt la présence d'un envoûteur qui est, au pire, un peu égocentrique et qui aurait bien besoin d'un vrai grimoire. Il utilise ses pouvoirs pour aider et défendre ses concitoyens et c'est un membre respecté de la communauté. Peut-être essaye-t-il autant que possible de dissimuler sa présence, mais il peut également s'afficher dans l'intention de décourager d'éventuels agresseurs.

Ces envoûteurs acceptent parfois de prendre des apprentis, mais c'est au péril de la vie de l'élève et du maître. S'il est vrai qu'il n'existe pas d'organisations de répurgateurs dans les Principautés Frontalières, il y a tout de même beaucoup de répurgateurs indépendants et les paysans d'ici se méfient tout autant de la magie que n'importe où ailleurs. Un envoûteur peut réussir à se faire accepter, mais cela ne veut pas dire qu'il en sera de même pour ses éventuels apprentis.

Le principal problème des envoûteurs, ce sont les répurgateurs. Dans certains cas, lorsque l'envoûteur est parvenu, par ses actes, à obtenir la considération de sa communauté, les répurgateurs repartent bredouilles (ou les pieds devant). Mais il suffit de quelques difficultés, même négligeables, pour que les paysans se retournent contre l'envoûteur et l'accusent de tous les maux Quelques discours bien vibrants sur les dangers de la corruption peuvent alors anéantir toutes les loyautés. Dans de semblables circonstances, un envoûteur qui tente de se défendre s'exclut lui-même de sa communauté ; s'il ne se défend pas, il est mort. Néanmoins, il existe beaucoup moins de répurgateurs que de communautés, ce qui permet tout de même à un envoûteur d'espérer survivre quelque temps.

Hôpital

Il s'agit d'un hôpital ou d'une bourgade dans laquelle on peut en trouver un, très probablement tenu par des prêtresses de Shallya. En échange d'oboles qui lui permettent de fonctionner, l'établissement prodigue des soins et offre un abri à tous ceux qui en ont besoin. De nombreux adeptes de Shallya pensent qu'apporter la compassion de leur dame dans une région aussi dangereuse que les Principautés est une action de grande vertu et il n'est pas rare que de jeunes adeptes viennent y travailler quelque temps. Après avoir acquis un peu d'expérience, la plupart s'en retournent vers des terres plus civilisées, où la compassion de Shallya est également nécessaire, mais certaines ressentent l'appel de la déesse et décident de rester.

Les hôpitaux shalléens des Principautés sont généralement très vulnérables et fréquemment détruits. Ceux qui parviennent à résister ont des protecteurs qui vivent aux alentours. Ceux-ci sont rarement des princes car les shalléens n'hésitent pas à s'élever contre les abus des tyrans. Il s'agit plutôt de citoyens ordinaires qui, ayant été sauvés par les prêtresses, ont décidé de consacrer leur existence à les protéger.

Monastère

La communauté est un monastère de l'un des ordres d'ascètes décrits au paragraphe **Mysticisme**, page 51. Si vous obtenez ce résultat en effectuant un tirage pour la création d'une ville, appliquez-le à l'un des villages ou des exploitations qu'il vous reste à créer dans les environs et relancez les dés pour votre ville. Les ordres monastiques ne s'établissent pas dans les centres urbains.

Monstre

La communauté est sous l'influence d'un monstre puissant. Il s'agit plutôt d'un individu unique que d'un groupe d'orques ou de créatures semblables et celui-ci éprouve un intérêt particulier pour la communauté en question. Cela ne se manifeste pas obligatoirement par le désir de tuer tout ce qui bouge et de dévorer les corps des victimes. Le monstre peut exiger un tribut sous la forme d'une vierge qui doit lui être sacrifiée tous les mois (ces villages ont généralement un taux de croissance important) ou se contenter de piller les environs quand cela lui chante. En général, il protège plus ou moins la communauté des autres menaces.




C'est à peu près le seul cas de figure qui puisse permettre à une ville de subsister en dehors d'une principauté, car le monstre assure la sécurité de la communauté en échange de ce qu'on lui offre en tribut. En général, les communautés impliquées dans ce genre de relation sont plutôt petites et il arrive quelquefois que les exigences du monstre ne soient pas plus pénibles à satisfaire que ne le seraient celles d'un prince humain. Dans un tel cas, il est même possible que les membres de la communauté ne désirent pas que le monstre soit vaincu, tandis que le seigneur voisin, qui aimerait bien prendre le contrôle de la région, veut l'éliminer.

Si vous avez créé une communauté de ce type, vous finirez par être obligé de fixer les objectifs du monstre. Toutefois, vous n'en aurez peut-être pas besoin si les PJ le tuent dès le début de l'aventure ; il n'est donc pas nécessaire de s'en préoccuper immédiatement. Vous pouvez vous permettre d'attendre, de manière à décider plus tard de ce qui s'intégrera le mieux dans le déroulement de votre campagne.

Phénomène magique

Il existe une zone où se manifeste un phénomène magique persistant au voisinage de cette communauté. Cela indique probablement l'influence du Chaos, mais le phénomène n'est pas dangereux ; après tout, les gens ont tout de même choisi de demeurer dans le voisinage. Peut-être s'agit-il d'une zone où les maladies des hommes et des animaux guérissent plus vite ou bien d'un endroit où l'on peut ressentir un plaisir intense ou qui augmente la vigueur martiale. Il peut également s'agir d'un endroit qui produit un effet, comme de changer le plomb en or, auquel cas cette communauté dispose d'une précieuse ressource.

Certains phénomènes plus obscurs peuvent déclencher des visions chez ceux qui passent à proximité ou leur montrer des événements qui se déroulent dans un pays lointain. Ce phénomène magique peut également se manifester sous la forme d'une créature clairement contre nature, par exemple un arbre possédant une écorce de bronze et des feuilles de fer qui rouillent et tombent en automne. Dans ce cas, il s'agit d'une simple curiosité, du moins à première vue. Cependant le phénomène est suffisamment frappant pour attirer les gens et leur donner envie de vivre à cet endroit.

Sorcier

Un sorcier habite dans cette communauté. S'il s'agit d'une exploitation, celle-ci se présente sous la forme classique d'une tour de sorcier, tandis qu'un village ou une ville abrite simplement sa résidence. Le sorcier est bien accepté par les membres de la communauté et il participe activement à sa défense. Toutefois, l'approbation de la population ne s'applique pas nécessairement aux sorciers étrangers à la communauté, particulièrement si le sorcier local s'élève contre leur présence.

La plupart de ces sorciers sont des magisters impériaux renégats qui n'ont aucune envie de gérer les difficultés inhérentes au fait de gouverner une principauté. Comme nous l'avons déjà mentionné au sujet des princes sorciers, les Collèges de Magie considèrent les véritables renégats d'un très mauvais œil, ainsi la plupart des magisters impériaux qui vivent dans les Principautés conservent-ils des relations avec leur Collège. Certains d'entre eux en sont même les émissaires, en mission dans la région afin de surveiller ce qui s'y passe. D'autres ont pu commettre un crime qui, tout en étant impardonnable politiquement, ne présentait aucun véritable danger pour qui que ce soit (traiter un aristocrate d'âne bâté en public, par exemple, ou avoir des relations charnelles avec l'épouse d'un nobliau) et ont été exilés pour cela. Quelques-uns, enfin, s'enfuient pour échapper à leur châtiment après avoir commis quelques indélicatesses. Les Collèges gardent ces individus à l'œil, mais de l'opinion générale le simple fait de vivre dans les Principautés est déjà une punition suffisante.

Il existe néanmoins quelques véritables renégats, des sorciers qui, s'ils sont pris, risquent d'être exécutés par les Collèges. Ceux-là ont tendance à protéger jalousement leur intimité. La plupart ne sont pas des adorateurs des Puissances de la Déchéance car les cultistes préfèrent émigrer vers le nord plutôt que dans le sud. En revanche, il peut s'agir de meurtriers, de truands, de démocrates et autres fripouilles de la même espèce.

Certains sorciers de la région acceptent de prendre un ou plusieurs apprentis. Au regard de la législation des Collèges impériaux, il s'agit là d'une question extrêmement trouble. Les dirigeants des Collèges ne peuvent réellement interdire cette pratique car leur autorité ne s'étend pas au-delà des frontières de l'Empire, mais ils ne l'apprécient guère et il leur arrive d'envoyer leurs sbires manifester clairement leur déplaisir à celui qui s'en est rendu coupable.

Étant donné toutes ces contraintes, certains sorciers préfèrent que leur présence reste secrète. En général, les membres de la communauté concernée ne tardent pas à découvrir à qui ils ont affaire, mais ils ont également intérêt à conserver le secret car la présence d'un sorcier représente un atout considérable pour leur défense tandis que la révélation de son existence risque surtout de leur attirer des ennuis. Un tel sorcier peut représenter un contact utile pour les PJ, si ceux-ci découvrent son existence, et il peut même accepter de les former clandestinement, en dehors du cadre officiel des Collèges Impériaux.

Templiers

Il s'agit d'une communauté qui abrite des guerriers très croyants, hautement qualifiés, qui ont consacré leur vie au culte de l'un des dieux légitimes du Vieux Monde. Myrmidia et Ulric sont de très loin les dieux tutélaires les plus représentés, mais Manann, Sigmar, Taal et Verena ont également leurs adeptes.

Toutes les communautés de templiers sont des places fortes, car les ordres militaires ont coutume de fortifier leurs demeures. Dans ce cas, une exploitation est un petit fortin dont la population est entièrement composée de templiers, tandis qu'un village peut se présenter sous la forme d'un grand château ou d'une petite forteresse bâtie au voisinage d'un village de fermiers. On trouve parfois une forteresse de templiers à l'intérieur d'une ville, auquel cas les templiers sont presque toujours chargés de la défense de cette ville. Leur religion prend alors beaucoup d'importance dans la ville et affecte profondément son atmosphère.

Les templiers sont des hommes investis d'une mission : ils ne viennent jamais s'installer dans les Principautés sur un simple coup de tête. Certains, par exemple, espèrent pacifier toute la région (une aspiration extravagante), tandis que d'autres se limitent plus raisonnablement à assurer la défense d'un lieu saint ou à défendre une route de pèlerinage. Toutefois, même ceux qui ont d'immenses ambitions ont également d'autres buts à court terme, comme d'éliminer une horde d'orque bien particulière.

Cette vision du monde a tendance à compliquer les relations entre princes et ordres templiers. Si le prince est également un prêtre de la religion des templiers, les relations sont presque toujours excellentes. Il peut exister des conflits entre membres d'une même foi, mais les Principautés ne sont jamais un sujet de discorde. Dans tous les autres cas, les relations sont plus tendues.

D'un côté, peu de princes seraient désireux de se priver d'une telle ressource car les templiers sont des guerriers aussi compétents que valeureux, qui ne se montrent pas hostiles aux communautés humaines. Par ailleurs, les templiers ne jurent pas allégeance au prince local et les princes qui ont les moyens de les faire plier ne sont pas nombreux. S'il s'avère que le prince local est un sorcier ou un prêtre d'une autre religion, les tensions peuvent même déboucher sur une guerre, souvent avec des conséquences désastreuses.

Les membres de ces communautés sont essentiellement des chevaliers et des chevaliers du cercle intérieur, entourés de quelques écuyers et prêtres. Ils ne gouvernent jamais officiellement une région, mais exercent généralement une grande influence qui s'appuie à la fois sur leurs capacités personnelles et sur leur autorité religieuse.



PERSONNAGES

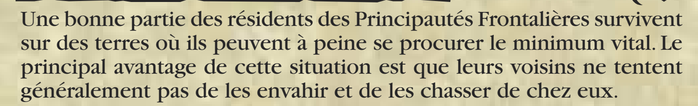
Les personnages des Principautés Frontalières peuvent entreprendre la plupart des carrières pratiquées ailleurs dans le Vieux Monde. Vous trouverez ci-dessous la description de quelques nouvelles carrières qui se répartissent en deux catégories ; des carrières de base, probablement du genre que la plupart des PJ désirent quitter pour devenir aventuriers, mais aussi des carrières avancées qui donneront peut-être envie à certaines personnes de visiter la région à la seule fin de les entreprendre. Ce sont des carrières qui offrent des avantages uniques, bien spécifiques, et qui ne seront peut-être pas appropriées au contexte de toutes les campagnes. Le contenu de ce chapitre n'a rien d'obligatoire, pas plus que celui de n'importe quel autre. N'hésitez pas à l'utiliser comme il vous plaira.

Création de personnage

Les compétences et talents de base des humains présentés dans *WJDR* s'appliquent aux résidents de l'Empire. Pour les Principautés Frontalières, utilisez les données suivantes :

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Principautés Frontalières), Langue (bretonnien *ou* reikspiel *ou* tiléen)
Talents : deux talents tirés au hasard

Les Principautés Frontalières n'ont pas de langue nationale. Cependant, du fait de la parenté qui existe entre toutes les langues humaines du Vieux Monde, la plupart des gens parviennent à se faire comprendre. Avec l'accord de votre MJ, vous pouvez donner à votre personnage un autre langage de départ que ceux qui sont énumérés ci-dessus. Ces trois langues sont les plus communément parlées, mais les résidents des Principautés Frontalières viennent de tout le Vieux Monde et d'ailleurs.



Zones inhospitalières

Une bonne partie des résidents des Principautés Frontalières survivent sur des terres où ils peuvent à peine se procurer le minimum vital. Le principal avantage de cette situation est que leurs voisins ne tentent généralement pas de les envahir et de les chasser de chez eux.

Écumeur des marais

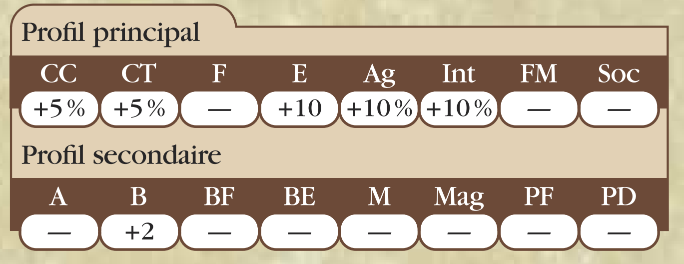


TABLE 3-8: CARRIÈRES DE BASE DANS LES PRINCIPAUTÉS FRONTALIÈRES

1d100	Carrière	1d100	Carrière
01	Agitateur	50-51	Matelot
02	Anachorète*	52-53	Mercanti
03-05	Artisan	54-57	Mercenaire
06	Bateleur	58-59	Messager
07-08	Batelier	60-61	Milicien
09	Bourgeois	62-64	Mineur
10-12	Bûcheron	65-66	Muletier*
13	Cénobite*	67	Noble
14	Charbonnier	68-69	Passeur
15-17	Chasseur	70-72	Paysan
18-19	Chasseur de primes	73-74	Pêcheur
20-21	Chiffonnier	75-76	Pilleur de tombes
22	Chirurgien barbier	77-78	Ratier
23	Cocher	79	Régisseur
24-25	Coupe-jarret	80	Scribe
26-27	Éclaireur	81-82	Serviteur
28-30	Écumeur des marais*	83-84	Sorcier de village
31-32	Écuyer	85-86	Spadassin
33-34	Escroc	87-88	Trafiquant de cadavres
35-36	Fanatique	89-91	Vagabond
37-38	Garde	92-93	Valet
39-40	Garde du corps	94-95	Voleur
41	Geôlier	96-100	Effectuez un jet de dés sur la table des carrières d'une autre région, telle que l'Empire, la Bretonnie ou la Norsca. Votre personnage vivait ailleurs avant de venir s'installer dans les Principautés Frontalières.
42-43	Gladiateur		
44-45	Initié		
46-47	Maladrin*		
48-49	Marin		

* *Ces nouvelles carrières sont décrites dans ce chapitre.*

De tous les milieux géographiques des Principautés, il en est peu qui soient aussi inhospitaliers et pénibles que les marais et les tourbières. Ce sont des étendues polluées, propices au développement de toutes sortes de maladies, grouillantes de moustiques suceurs de sang et de sangsues voraces. Comme la plupart des gens évitent généralement ces endroits comme la peste, on peut retrouver toutes sortes de trésors et d'objets curieux empêtrés dans des paquets de lianes et de racines, sous les eaux noires et saumâtres. Les courageux individus dont la constitution leur permet de résister aux vermines et aux maladies dont ces marais sont infestés peuvent y gagner leur vie de façon tout à fait acceptable. On appelle Écumeurs des marais les hommes et les femmes qui osent braver les dangers de cet environnement hostile dans l'espoir d'améliorer leur condition et, qui sait, de gagner un jour de quoi fuir ces dangereuses régions.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5 %	+5 %	—	+10	+10 %	+10 %	—	—

Profil secondaire

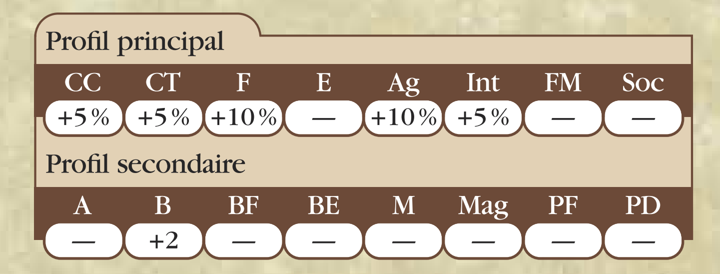
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Fouille, Natation, Orientation, Perception, Pistage, Survie
Talents : Résistance aux maladies, Sixième sens
Dotations : grand sac, cuissardes imperméabilisées
Accès : Anachorète, Paysan, Vagabond
Débouchés : Mercenaire, Paysan, Vagabond

Malandrin



Les Malandrins vivent dans les bad-lands désolées et arides des Principautés Frontalières. Ces territoires sont généralement de véritables labyrinthes de roches et d'éboulis, où l'on trouve peu d'eau et encore moins de vie. Les formes de vie qui parviennent à subsister sont généralement difficilement consommables, au mieux, et carrément hostiles, au pire. Les habitants de ces régions doivent se déplacer constamment s'ils veulent se procurer de la nourriture et de l'eau, ce qui les rend assez difficiles à trouver. Une étonnante proportion de Malandrins ont déjà mené des carrières qui sont à l'origine des raisons qui les poussent à se cacher. Ceux dont ce n'est pas le cas rêvent fréquemment d'accomplir quelque chose qui pourrait leur donner de bonnes raisons de se cacher.



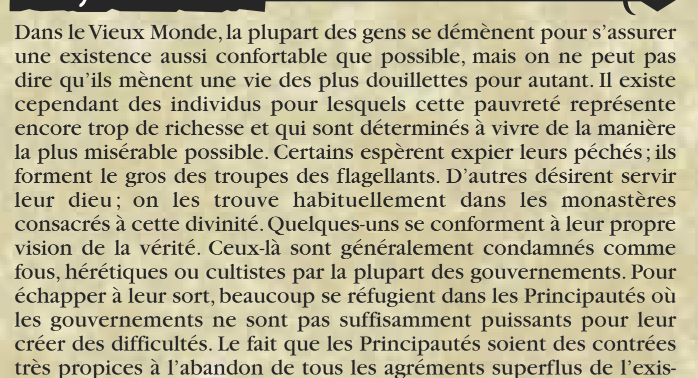
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5 %	+5 %	+10 %	—	+10 %	+5 %	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Fouille, Orientation, Perception, Pistage, Survie
Talents : Sens de l'orientation, Sixième sens
Dotations : matériel d'escalade
Accès : Anachorète, Paysan, Vagabond
Débouchés : Monte-en-l'air, Vagabond



Mysticisme

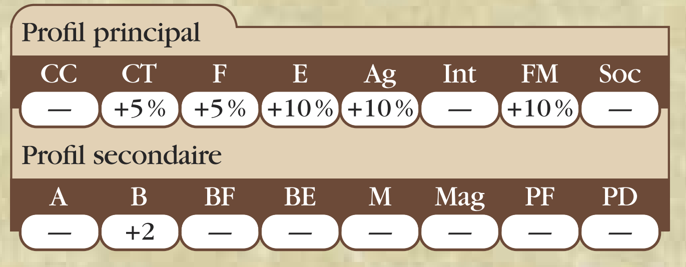
Dans le Vieux Monde, la plupart des gens se démènent pour s'assurer une existence aussi confortable que possible, mais on ne peut pas dire qu'ils mènent une vie des plus douillettes pour autant. Il existe cependant des individus pour lesquels cette pauvreté représente encore trop de richesse et qui sont déterminés à vivre de la manière la plus misérable possible. Certains espèrent expier leurs péchés ; ils forment le gros des troupes des flagellants. D'autres désirent servir leur dieu ; on les trouve habituellement dans les monastères consacrés à cette divinité. Quelques-uns se conforment à leur propre vision de la vérité. Ceux-là sont généralement condamnés comme fous, hérétiques ou cultistes par la plupart des gouvernements. Pour échapper à leur sort, beaucoup se réfugient dans les Principautés où les gouvernements ne sont pas suffisamment puissants pour leur créer des difficultés. Le fait que les Principautés soient des contrées très propices à l'abandon de tous les agréments superflus de l'existence ne fait que les rendre plus attrayantes à leurs yeux.

Anachorète





Certains mystiques ont le sentiment qu'ils ne peuvent véritablement suivre leur vocation que dans la solitude, loin des distractions que représentent la civilisation, la conversation et l'usage du savon. Ces individus se font Anachorètes et élisent domicile dans une caverne ou au sommet d'une aiguille rocheuse, quelque part dans les Principautés. Ils ne possèdent pas grand-chose, voire rien du tout, et sont donc rarement importunés par les bandits. Néanmoins, les peaux-vertes et d'autres monstres de cet acabit peuvent quand même essayer de les attraper pour les tuer. Par conséquent, les Anachorètes deviennent rapidement habiles à se cacher et à s'enfuir.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	+5 %	+5 %	+10 %	+10 %	—	+10 %	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Perception, Survie
Talents : Camouflage rural, Dur à cuire, Fuite, Résistance aux poisons, Valeureux
Dotations : aucune
Accès : aucun
Débouchés : Écumeur des marais, Hors-la-loi, Malandrin, Mystique, Vagabond

Cénobite

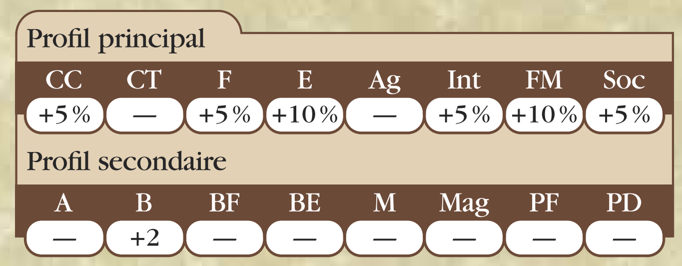


Les Cénobites vivent en communautés, généralement appelées monastères, et suivent les directives d'un chef. Ce chef est généralement charismatique mais, la plupart du temps, totalement fou. À tout le moins, ce sont des fanatiques animés d'une vision très personnelle de la vérité (les imposteurs ne sont pas attirés par les Principautés Frontalières).

Chaque monastère fonctionne suivant sa propre philosophie et ses propres priorités. Dans certains, on prétend enseigner des techniques de méditation qui permettent d'acquérir une immunité complète contre les pouvoirs du Chaos, dans d'autres on se vante d'être capable de libérer la réserve de pouvoir magique parfaitement inoffensive que chaque être humain porte en lui, dans d'autres encore de transmettre les secrets d'une antique technique de combat dont la puissance dépasse tout ce que nous connaissons aujourd'hui. À en croire les preuves dont nous disposons, il semblerait qu'il ne s'agisse que de balivernes et, dans leur grande majorité, tous les Cénobites pensent que les Cénobites des autres monastères sont des abrutis aveuglés par la superstition. Dans presque tous les cas, la règle impose de grandes souffrances et de terribles privations aux adeptes, soi-disant pour les faire avancer sur la voie de l'illumination. Si l'on considère que de nombreux Cénobites fuient leur monastère, on est en droit de s'interroger sur l'efficacité de ce genre de pratiques.

Un monastère est toujours composé de bâtiments très simples, austères et bien fortifiés. L'enceinte n'a qu'une porte, censée symboliser la ténacité nécessaire pour parvenir à apprendre leurs secrets (tout en la rendant plus facile à défendre) et on y voit toujours au moins une haute tour, supposée représenter l'élévation d'esprit à laquelle ces secrets doivent mener (et permettant de surveiller les environs dans l'éventualité d'une attaque). Hormis cela, les bâtisses sont adaptées au lieu, aux ressources et aux préférences individuelles de ses habitants.

Il existe des monastères d'hommes ou de femmes, mais les communautés mixtes sont très rares. La plupart des Cénobites sont des humains ; les représentants des autres races sont rarement tentés par ce genre d'expérience, pourtant la plupart des monastères les accepteraient sans doute s'ils demandaient à être admis. Il arrive que l'on abandonne les enfants non désirés sous le porche de l'un de ces monastères. Ces enfants sont toujours recueillis par la communauté ; ceux qui ne s'enfuient pas sont acceptés comme Cénobites, mais la plupart se sauvent à la première occasion.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5 %	—	+5 %	+10 %	—	+5 %	+10 %	+5 %

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Baratin, Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (Principautés Frontalières), Perception, Soins, Torture
Talents : Dur à cuire, Résistance aux poisons, Sain d'esprit, Valeureux
Dotations : tunique et pagne crasseux
Accès : aucun
Débouchés : Hors-la-loi, Mystique, Serviteur, Vagabond

Mystique












Certains Anachorètes ou Cénobites sont pleins d'une telle sagesse (enfin, pleins de quelque chose, en tout cas) qu'ils progressent vers l'illumination et deviennent des Mystiques. Ils ne se contentent plus de rechercher la connaissance pour eux-mêmes, ils s'efforcent de l'inculquer aux autres en leur narrant leurs découvertes de manière à leur permettre d'atteindre l'inspiration suprême à leur tour. De nombreux fondateurs de monastères sont des Mystiques, chassés de leur ancienne communauté par leurs raisonnables concitoyens dès que ceux-ci prennent conscience de la véritable nature de ces individus.

Quelques Mystiques parviennent réellement à découvrir les secrets d'un pouvoir surnaturel. Ils n'hésitent pas à s'en glorifier pour démontrer la valeur de leurs « visions. »

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	+10 %	+10 %	+10 %	+15 %	+15 %

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Baratin, Charisme, Commandement, Connaissances académiques (théologie), Intimidation, Langue (une au choix), Torture
Talents : Éloquence, Menaçant
Dotations : aucune
Accès : Anachorète, Cénobite
Débouchés : Charlatan, Démagogue, Escroc, Sorcier de village

Rudes métiers

On trouve un certain nombre de métiers assez difficiles dans les Principautés Frontalières. En général, il est assez facile de se lancer dans l'une de ces carrières ; en revanche, réussir à survivre et à prospérer l'est beaucoup moins. Néanmoins, ceux qui parviennent à tirer leur épingle du jeu sont généralement des individus coriaces, qui font de bons aventuriers. En vérité, il n'y a pas grande différence entre leur existence quotidienne et celle des aventuriers.

Argousin



Les Argousins arpentent les Principautés Frontalières en appliquant la justice ou, à défaut, en exerçant des représailles. À l'occasion, ils n'exercent qu'une violence gratuite, mais tout le monde peut se tromper. Malgré tout, les Argousins respectent un code de conduite et se conforment à une certaine définition du bien et du mal. Ils ne se préoccupent guère de l'autorité législative des princes ni, à vrai dire, de la loi d'une manière générale ; ils se fient plutôt à leur propre sens de l'éthique et à leur talent pour démasquer les véritables malfaiteurs. La plupart des Argousins considèrent les renégats de leur corporation comme la pire des engeances, car tous les Argousins peuvent être exclus d'une région par la faute de ces traîtres.

On ne voit quasiment jamais d'Argousin en dehors des Principautés Frontalières. Les autorités des autres contrées posent généralement un regard très critique sur les individus qui se font justice eux-mêmes. Les gouvernants des Principautés partagent cette opinion, mais ils n'y peuvent pas grand-chose.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20 %	+20 %	+10 %	+10 %	+10 %	+20 %	+10 %	+5 %

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances générales (Principautés Frontalières), Déguisement, Dissimulation, Filature, Fouille, Intimidation, Perception, Pistage, Torture
Talents : Combat de rue, Intrigant, Maîtrise (armes paralysantes), Menaçant, Sur ses gardes
Dotations : armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir), filet
Accès : Chasseur, Chasseur de primes, Garde, Patrouilleur
Débouchés : Espion, Répurgateur

Muletier



Les Muletiers sillonnent les Principautés Frontalières à la tête de caravanes d'animaux de bât, habituellement des mules, pour assurer le transport des marchandises entre les différentes communautés. Les produits bon marché et de première nécessité sont souvent convoyés par un seul homme, tandis que les denrées de valeur exigent une équipe de plusieurs hommes, accompagnés de quelques mercenaires si possible. Parfois, un Muletier se contente de se montrer discret au sujet de la valeur des marchandises qu'il transporte et voyage en espérant que les bandits ne s'occuperont pas de lui. Grâce à leurs tournées, les Muletiers font partie des individus qui



connaissent le mieux les Principautés et certains d'entre eux utilisent ce savoir pour arrondir leurs fins de mois.

Pour se distraire, les Muletiers organisent des concours d'écorchage de mule. Pour une mule morte, le temps record se situe en dessous d'une minute. Pour une mule vivante, ce record est de cinq minutes et demie ; il est détenu par Albéric « Gueule Plate » Schilp et personne ne l'a relevé à ce jour.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5 %	+10 %	—	+5 %	+10 %	+10 %	+5 %	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

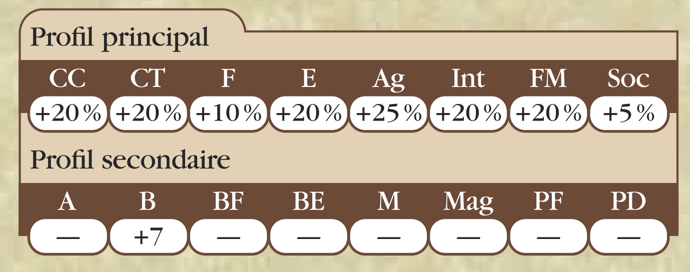
Compétences : Commérage, Connaissances générales (Principautés Frontalières), Évaluation, Langue (une au choix), Marchandage, Orientation, Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Grand voyageur, Sens de l'orientation
Dotations : armure légère (veste de cuir), trois mules, arc
Accès : Bourgeois, Chasseur, Messager, Paysan
Débouchés : Bandit de grand chemin, Bourgeois, Hors-la-loi, Marchand, Messager, Pisteur

Rôdeur des Principautés



Un Rôdeur des Principautés est un individu expérimenté, bien familiarisé avec les dangers des bad-lands, capable d'y guider des voyageurs pour les mener à bon port sans encombre. Les Rôdeurs des Principautés dignes de confiance valent leur pesant d'or et, d'ailleurs, ces individus n'hésitent pas à facturer leurs services fort cher à ceux qui désirent les embaucher. Avec eux, les menaces ne servent pas à grand-chose car ce sont des aventuriers aguerris, capables de survivre à presque tout ce qui peut se produire dans la région. Si leurs employeurs se montrent trop désagréables, ils se contentent de les abandonner à une mort certaine.

Certains des moins scrupuleux d'entre eux ont d'ailleurs l'habitude de pratiquer de la sorte avec leurs riches clients (riche signifiant, dans ce cas, toute personne ayant les moyens de les embaucher). Il leur suffit de revenir dépouiller les cadavres quelque temps après.



Profil principal

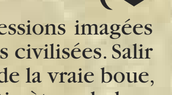
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20 %	+20 %	+10 %	+20 %	+25 %	+20 %	+20 %	+5 %

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+7	—	—	—	—	—	—

Compétences : Alphabet secret (pisteur), Braconnage, Connaissances générales (Principautés Frontalières), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langage secret (langage des rôdeurs), Natation, Orientation, Perception, Pistage, Survie
Talents : Camouflage rural, Fuite, Résistance accrue, Sens de l'orientation, Sixième sens
Dotations : armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir), 10 mètres de corde
Accès : Chef de bande, Explorateur, Pisteur
Débouchés : Capitaine, Chef de bande, Hors-la-loi

Cours seigneuriales



Dans les cours des Principautés, on prend les expressions imagées un peu plus au pied de la lettre que dans les contrées civilisées. Salir l'honneur d'un adversaire se fait généralement avec de la vraie boue, se faire poignarder dans le dos implique trente centimètres de bon acier et les perdants d'un débat politique risquent réellement de se faire écharper. En conséquence, les courtisans de cette région sont généralement plus athlétiques que ceux des autres pays.

Courtisan des Principautés













Le Courtisan des Principautés fréquente la demeure d'un prince, en espérant survivre suffisamment longtemps pour parvenir à cette position lui-même. Complots, meurtres et trahisons font partie de ses us habituels. La paranoïa est une maladie professionnelle et l'hypocrisie une condition requise pour obtenir ce poste.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15 %	+5 %	+10 %	+15 %	+15 %	+20 %	+20 %	+10 %

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Baratin, Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances générales (Principautés Frontalières), Dissimulation, Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (une au choix), Perception, Préparation de poisons

Talents : Combat de rue, Coups précis, Intrigant, Résistance accrue, Résistance aux poisons, Sociable

Dotations : armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir), deux tenues complètes d'atours de noble, une dose de poison (au choix)

Accès : Capitaine, Chef de bande, Courtisan, Noble, Politicien, Sergent

Débouchés : Aristocrate, Assassin, Capitaine, Courtisan, Espion








LES DANGERS DES FRONTALIÈRES

« Le temps sera sûrement le moindre de vos soucis, ici, dans nos bad-lands. Nous avons des orques, des gobelins et même quelques cultistes des Sombres Pouvoirs. Dans les montagnes, vous trouverez des vouivres et dans les basses terres vous aurez bien de la chance si vous vous en sortez sans y laisser un bras ou une jambe. J'pense que nous avons même quelques-uns de ces sigmarites, mais il vaut mieux les éviter, ceux-là. C'est des sacrés grincheux. »

— Tilda Fenk, muletière

Chapitre IV



Le danger est omniprésent dans les Frontalières. La guerre, la peste et la famine sont des fléaux qui déciment une bonne partie de la population bien avant son heure. Cependant, les habitants de la région se tracassent rarement à ce sujet. Ils sont bien trop occupés avec les monstres.

Certains savants formulent des théories selon lesquelles il n'y aurait pas plus de monstres dans les Frontalières que partout ailleurs, mais que ce serait plutôt l'absence de gouvernement central qui les rendrait plus audacieux et les ferait *paraître* plus nombreux. Mais les érudits qui se sont donné la peine de faire le voyage savent que ce sont des balivernes ; les habitants des régions les plus civilisées peuvent s'imaginer que leurs actes n'ont aucune incidence sur le nombre de créatures immondes qui les assaillent, mais ces érudits savent que ce n'est pas le cas. En l'absence de chasses organisées pour les décimer, les monstres des Frontalières sont beaucoup plus nombreux *et* bien plus hardis que ceux de toutes les autres contrées.

Ce chapitre vous explique comment créer ces dangers et les répartir sur votre territoire des Principautés.

RÉPARTITION

Pour répartir les monstres sur toute la surface d'une région des Principautés Frontalières, nous utiliserons le concept de repaire. Un repaire est la base opérationnelle d'un nombre variable de créatures qui peut s'échelonner d'un seul monstre à plus d'un millier. La nature de ces repaires peut être extraordinairement variée, en fonction du nombre et de la nature des créatures en question. Le repaire d'un couple de vouivres, par exemple, est probablement une simple caverne, tandis que le repaire de 800 orques ressemble plutôt à une petite ville (c'était peut-être d'ailleurs une ville avant l'arrivée des orques).

Un repaire peut également être mobile. Les créatures nomades n'ont pas de base fixe, mais elles ont tout de même un rayon d'action. Dans ce cas, la position du repaire sur la carte indique l'origine de ce rayon d'action qui couvre au moins la totalité de la case où il se situe. Les créatures qui habitent un repaire fixe n'y restent pas enfermées et on peut évidemment les rencontrer aux environs de leur gîte, mais les monstres errants peuvent se trouver n'importe où sur la carte. Pour des aventuriers, il est plus difficile de prévoir une rencontre avec de telles créatures. La probabilité d'existence d'un repaire itinérant dépend également de la nature des monstres et de leur nombre.

Enfin, il faut considérer l'attitude des monstres. Ils peuvent se contenter de défendre leur territoire, utiliser leur repaire comme base pour leurs incursions ou chercher à conquérir toute la région avoisinante. Comme on peut s'y attendre, cette attitude varie d'un monstre à l'autre.

En fonction de ces paramètres, la première étape du processus est de déterminer le nombre de repaires qui existent dans votre région et le type de créatures qui les habitent. C'est en fonction de la nature de ces créatures que vous définirez ensuite l'emplacement de ces repaires, le nombre de leurs occupants et leur attitude. Voyez **Les monstres**, à partir de la page 60, pour plus de détails.

Le nombre de repaires



Le nombre de repaires de monstres présents dans une région est un facteur important qui peut notablement influencer le style de votre campagne et c'est un paramètre dont vous devez décider, au moins dans les grandes lignes, plutôt que de laisser faire le hasard.

- Une campagne dans laquelle les repaires de monstres sont rares sera probablement orientée vers un jeu de pouvoir entre différents princes. Elle sera essentiellement basée sur la guerre, la traîtrise, les tractations politiques et la plus infâme des corruptions, mais on n'y pataugera pas dans le sang des peaux-vertes, ou très peu.

- Une campagne intégrant un nombre modéré de repaires clairsemés sera relativement équilibrée. Les joueurs auront de bonnes chances de tuer des monstres, mais la politique humaine y tiendra également un rôle important.

- Une campagne où les repaires de monstres sont nombreux sera presque uniquement focalisée sur l'élimination de ces monstres. En fait, dans ce cas, la politique des humains de la région devrait être orientée dans ce but et les critères d'une alliance pourraient être assez simples : « Une tête, deux bras, deux jambes, pas vert, pas de fourrure = ami. »

Une fois que vous avez décidé du style général de votre campagne, utilisez la **Table 4–1** pour déterminer le nombre précis de repaires que l'on pourra trouver dans votre région.

La nature des monstres

Les monstres qui habitent un repaire donné sont divisés en plusieurs grandes catégories :

- « Chaos » indique les serviteurs clairement identifiés des Puissances de la Déchéance : hommes-bêtes, mutants, guerriers du Chaos et autres. Les cultes du Chaos qui dissimulent leur véritable affiliation sont traités comme des éléments de communautés dans le **Chapitre III : Les habitants des Frontalières**.

- « Peaux-vertes » désigne les orques, les gobelins, les snotlings et tous les membres de leur espèce. Les peaux-vertes sont extrêmement nombreuses dans cette partie du monde.

- « Morts-vivants » englobe toutes les catégories de morts-vivants, depuis les zombies oubliés par un nécromancien de passage jusqu'au vampire désireux de gouverner une région.

- « Monstres » qualifie toutes les autres créatures, mais on considère qu'il existe généralement un petit nombre d'individus puissants basés dans un repaire donné.

La définition de toutes les caractéristiques secondaires du repaire dépend du type de monstres, déterminé par un jet de dé sur la **Table 4–2**.

Chaos

Les Principautés Frontalières sont bien loin des Désolations du Chaos, mais cela ne signifie pas qu'elles échappent aux calamités causées par les Puissances de la Déchéance. Les membres de cultes violents ou qui ont été découverts par les autorités sont parfois forcés de fuir leur pays et ils aboutissent souvent ici. À la suite des remous qui ont suivi la Tempête du Chaos, on peut même rencontrer des détachements de l'ancienne armée d'Archaon, coupés de leur contingent. C'est ainsi que n'importe quel groupe lié au Chaos peut raisonnablement exister dans cette région si vous avez le désir de l'utiliser dans votre campagne.

En moyenne, on peut dire que les hommes-bêtes sont les plus nombreux, comme partout ailleurs, et qu'on trouve également un bon nombre de mutants ayant fui les contrées avoisinantes. Les autres créatures du Chaos sont plus rares, mais certainement pas inconnues. Les **Tables 4–3** à **4–5** reflètent cette répartition.

Pour créer chacun de vos repaires de monstres, commencez par effectuer un tirage sur la **Table 4–3**, afin de déterminer le nombre de créatures présentes. Ce premier résultat est assorti d'un modificateur à appliquer aux futurs tirages. Passez ensuite à la **Table 4–4** pour fixer la nature de la créature dominante du repaire. Puis, à l'aide de la **Table 4–5**, déterminez quels sont les autres habitants du repaire. Notez bien qu'un résultat de 6 ou plus sur la **Table 4–3** implique que la nature des serviteurs du Chaos du repaire considéré est forcément fonction de la dernière ligne de la **Table 4–5**.

Le comportement général des occupants d'un repaire est influencé par la nature de son chef, identifiée à l'aide de la **Table 4–4**.

RÉCAPITULATIF DES DANGERS DES PRINCIPAUTÉS

1. Grâce à la **Table 4–1**, fixez le nombre de repaires de la région.
2. À l'aide de la **Table 4–2**, définissez le type des monstres habitant chacun de ces repaires.
3. En fonction de ces monstres, utilisez les tables appropriées, de la **Table 4–3** à la **Table 4–12**, pour caractériser les habitants de chaque repaire.

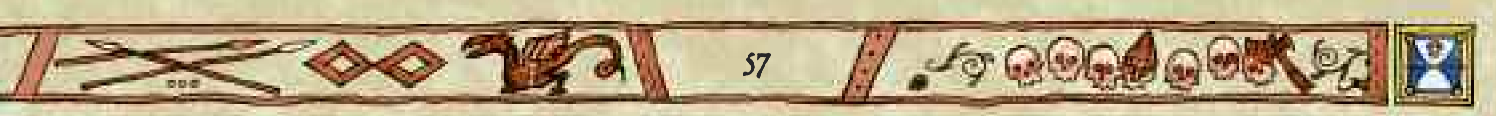


TABLE 4-1: NOMBRE DE REPAIRES

1d10	Rares	Clairsemés	Nombreux
1	1	5	10
2-3	2	6	12
4-6	3	8	15
7-8	4	10	18
9	5	11	20
10	6	12	22

TABLE 4-2: TYPE DE MONSTRES

1d10	Type de monstres
1–2	Chaos
3	Monstres
4–5	Morts-vivants
6–10	Peaux-vertes

TABLE 4-3: NOMBRE DE CRÉATURES DU CHAOS

1d10	Nombre de créature
1	1, aucun modificateur à la **Table 4–4**, aucun tirage sur la **Table 4–5**
2	5, +5 à la **Table 4–4**, aucun modificateur sur la **Table 4–5**
3	10, +10 à la **Table 4–4**, +1 à la **Table 4–5**
4	20, +15 à la **Table 4–4**, +2 à la **Table 4–5**
5	30, +20 à la **Table 4–4**, +3 à la **Table 4–5**
6	50, +20 à la **Table 4–4**, +4 à la **Table 4–5**
7	75, +20 à la **Table 4–4**, +4 à la **Table 4–5**
8	100, +20 à la **Table 4–4**, +4 à la **Table 4–5**
9	150, +20 à la **Table 4–4**, +4 à la **Table 4–5**
10	200, +20 à la **Table 4–4**, +4 à la **Table 4–5**

TABLE 4-4: CHEF DES CRÉATURES DU CHAOS

1d100	Type de chef
01–05	Démon
06–10	Guerrier du Chaos
11	Minotaure
12–35	Mutant
36–65	Gor (homme-bête)
66–100	Bestigor (homme-bête)
101–105	Guerrier du Chaos
106–110	Minotaure
111–120	Démon

TABLE 4-5: SERVITEURS DU CHAOS

1d10	Hommes-bêtes	Démons	Guerriers du Chaos	Minotaures	Mutants
1	Hommes-bêtes	Démons	Guerriers du Chaos	Minotaures	Mutants
2	Hommes-bêtes	Démons	Guerriers du Chaos	Minotaures	Mutants
3	Hommes-bêtes et mutants	Mutants	Guerriers du Chaos	Hommes-bêtes	Mutants et hommes-bêtes
4	Hommes-bêtes	Mutants	Hommes-bêtes	Hommes-bêtes	Mutants
5 et +	Hommes-bêtes et mutants	Hommes-bêtes et mutants	Hommes-bêtes	Hommes-bêtes	Mutants

Démons

« *Bienvenue dans mon monde.* »

Les démons sont l'incarnation du Chaos à l'état pur, les serviteurs les plus accomplis des forces de la corruption. À ce titre, leur mode de pensée est différent de celui des créatures vivantes et leurs objectifs comme leurs motivations peuvent être difficiles à comprendre. Cependant, il est tout de même possible d'établir quelques généralités basées sur la nature des dieux que servent ces démons.

Les valets du Dieu du Sang pillent et saccagent pratiquement toujours les régions voisines de leur repaire. Ils ne sont pas tentés par le pouvoir car ils préfèrent offrir des monceaux de cadavres à leur divinité.

Les serviteurs du Maître du Changement cherchent généralement à prendre le contrôle d'une région pour y métamorphoser tout ce qui vit en mutants et autres rejetons du Chaos. Il peut arriver qu'ils soient chargés de protéger un endroit particulier. Il s'agit souvent d'un leurre, lieu ou objet recelant un savoir corrupteur qui causera la perte de ceux qui voudront l'étudier dans le but d'acquérir la puissance.

Les adorateurs du Grand-maître de la Décadence recherchent le pouvoir afin d'inciter les malheureux qui tombent sous leur influence à se livrer aux excès les plus dégradants et les plus destructeurs, jusqu'à ne plus être que des épaves bafouillantes au service de leur sombre seigneur.

Les hérauts du Seigneur de la Peste sont des envahisseurs subtils. Ils préfèrent répandre la maladie plutôt que la mort au combat et se délectent à observer les communautés tandis qu'elles succombent aux dramatiques effets de leurs fléaux.

Guerriers du Chaos

« *Tous se prosterneront devant les Dieux Sombres et ceux qui ne le feront pas se courberont devant moi.* »

Les guerriers du Chaos sont d'anciens guerriers d'élite humains qui se sont tournés vers le Chaos. À la différence des cultistes, ils ne font absolument pas mystère de leur allégeance et propagent la dictature de leurs Dieux Sombres de manière très agressive (c'est vraiment le moins que l'on puisse dire). C'est surtout dans les lointaines contrées du nord qu'on les voit apparaître. La plupart de ceux que l'on rencontre dans les Frontalières ont été séparés des troupes d'Archaon après leur déroute.

Les guerriers du Chaos sont essentiellement motivés par le pillage ou par l'usurpation du pouvoir. En général, ils ravagent la région dans laquelle ils se trouvent, menant des attaques sauvages au cours desquelles ils se battent avec ivresse, heureux à l'idée de mourir dans la violence au service de leur sombre maître. Ceux qui recherchent le

pouvoir sont les plus dangereux parce qu'ils s'organisent et forment des alliances ; ils peuvent se montrer infiniment plus subtils que les hommes-bêtes. Dans l'ensemble, les serviteurs de Khorne et de Nurgle sont plus enclins au pillage tandis que ceux de Slaanesh et de Tzeentch recherchent volontiers le pouvoir, mais il existe des exceptions dans chacun de ces groupes. Pour définir au hasard le but d'un guerrier particulier, lancez un dé. Sur un résultat inférieur ou égal à 7, c'est un pillard ; si vous obtenez 8 ou plus, il désire le pouvoir.

Si vous disposez du *Tome de la Corruption*, transformez à peu près la moitié de vos guerriers du Chaos en sorciers du Chaos. Utilisez les **Tables 3–1** et **13–1** du *Tome de la Corruption* pour déterminer leur puissance approximative et leur attribuer les mutations, récompenses et dons du Chaos adéquats suivant les descriptions.



Hommes-bêtes

« Meurs, ordure d'humain ! »

Les hommes-bêtes sont les plus communes des créatures du Chaos et constituent le gros des troupes des monstres de cette catégorie dans les Frontalières. Beaucoup sont au service d'autres créatures, mais la plupart des hardes d'hommes-bêtes sont menées par un chef de leur espèce, qui autorise souvent quelques mutants à se joindre à leur troupe. Ces mutants sont généralement traités en inférieurs, mais on leur laisse la vie sauve et on leur permet de se nourrir pourvu qu'ils se rendent utiles, ce qui représente une amélioration très nette par rapport au sort qui leur est réservé dans les régions civilisées.

L'objectif des hommes-bêtes est toujours de piller la région environnante. Ils sont indifférents à la notion de gouvernement et sont beaucoup trop agressifs pour être capables de se dissimuler bien longtemps. On peut dire qu'une petite bande d'hommes-bêtes est semblable à une bande de brigands, tandis qu'une grande horde de ces créatures forme une véritable armée qui présente un danger permanent.

Si vous possédez *Le Tome de la Corruption*, ne manquez pas de consulter le **Chapitre VII : Les bêtes du Chaos** où vous trouverez toutes les indications sur la manière de créer une harde.

Minotaures

« Le dîner est servi. »

Les minotaures sont une puissante variété d'hommes-bêtes mais, à la différence de ces derniers, les Dieux Sombres leur confient généralement la mission de garder un lieu sacré. Un groupe mené par un minotaure assume presque toujours une obligation de ce genre. Cependant, même dans cette situation, ils se livrent toujours à quelques pillages car, dans la plupart des cas, les infortunés qui s'aventurent aux environs du site qu'ils gardent ne sont pas suffisamment nombreux pour apaiser la soif du sang du monstre. Ils doivent pourtant apprendre à modérer leur enthousiasme s'ils ne veulent pas s'attirer de représailles armées qui puissent mettre le site en danger. Ainsi, les minotaures doivent s'efforcer de maintenir un équilibre délicat, bien que la délicatesse ne soit pas leur point fort.

Le site en question est habituellement un autel dédié au Chaos ou la tombe de l'un des serviteurs des Puissances de la Corruption. Néanmoins, un minotaure est parfois chargé de garder un artefact qui pourrait être très utile pour combattre les hordes des peaux-vertes. Les minotaures les plus intelligents savent répandre des rumeurs au sujet de ce qu'ils gardent, dans l'espoir d'attirer des aventuriers à la mort. Il est vrai que les aventuriers ne manquent généralement pas à grand monde, surtout dans les Principautés.

Si vous disposez du *Tome de la Corruption*, à peu près 20% des minotaures créés ici sont des doombulls. Choisissez l'un des dieux du Chaos et effectuez des jets de dés pour leur attribuer les récompenses et les dons appropriés sur la **Table 13–1** du *Tome de la Corruption*.

Mutants

« Même les parias de ce monde osent nous rejeter. Nous allons leur donner une bonne leçon ! »

Autrefois, les mutants étaient humains. Certains ont même réussi à vivre parmi les humains un certain temps après l'apparition de leur mutation. Il existe de rares individus nés mutants et élevés en tant que tels, mais ceux-ci constituent l'exception et non la règle. Ainsi, les motivations des mutants peuvent être aussi variées que le sont celles des humains et ils peuvent adopter toutes sortes d'approches envers leur environnement.

Lorsqu'ils sont entre eux, les mutants cherchent surtout à défendre leur repaire, particulièrement s'ils sont peu nombreux. Ils désirent avant tout pouvoir vénérer leurs Dieux Sombres en paix (sauf s'il s'agit de Khorne, évidemment, car le Dieu du Sang exige du sang). Il existe même des groupes de mutants qui s'opposent aux

Le Bestiaire du Vieux Monde

Ce chapitre fait largement usage de certains monstres décrits dans le *Bestiaire du Vieux Monde*. Bien que *WJDR* contienne également des descriptions de monstres appartenant à la plupart des catégories de créatures utilisées ici, vous n'y trouverez qu'un échantillonnage limité, qui ne comprend pas certains des monstres les plus puissants utilisés dans ce livre.

Si vous ne possédez pas le *Bestiaire du Vieux Monde*, vous pouvez inventer vos propres profils pour les créatures qui vous manquent ou utiliser les monstres de *WJDR*, sans vous préoccuper de ceux qui sont indiqués dans les tables de ce livre.





Puissances de la Déchéance, bien que cela soit très rare. Quoi qu'il en soit, ils restent toujours à l'écart de la société car ils savent bien que le monde entier en veut à leur existence.

Les mutants intégrés à un groupe d'hommes-bêtes participent normalement aux raids. Toutefois, si un mutant puissant prenait la tête d'une troupe d'hommes-bêtes, il serait probablement capable de les contrôler et de canaliser leur agressivité vers d'autres activités.

Les mutants rêvent fréquemment de prendre l'ascendant sur ceux qui les méprisent et se moquent d'eux, mais ils sont rarement capables de mettre leurs fantasmes à exécution. De tous les serviteurs du Chaos, ce sont pourtant ceux qui sont les plus susceptibles de posséder la stabilité mentale nécessaire à la réussite de ce genre d'entreprise. En règle générale, ces rêves ne se matérialisent que lorsque le groupe atteint une certaine importance ; les petits groupes se contentent de se défendre tout en essayant d'augmenter leurs effectifs ou se limitent à quelques actions concrètes qui ne vont guère au-delà du simple pillage.

La bande était beaucoup plus importante que ce à quoi Ilsa et ses amis s'étaient attendus. Deux douzaines d'orques au lieu de la demi-douzaine dont avaient parlé les éclaireurs. Et à présent, Ilsa se retrouvait dos au mur, coincée au fond d'une caverne, agitant frénétiquement son épée à la poignée gluante de son propre sang, essayant désespérément de tenir les créatures à distance.

Elle entendit une clameur plus loin vers l'entrée de la caverne, entre le hurlement et le gargouillis, et elle sut que Torsten était parti. Elle arracha sa lame de la panse de l'orque qui lui faisait face et se rendit compte qu'elle était seule. Elle entendit d'autres orques. Ils venaient dans sa direction, maintenant qu'ils en avaient terminé avec ses amis. Elle se débarrassa de son havresac d'un coup d'épaule, l'ouvrit et en tira une pochette. Les bruits se rapprochaient. Elle versa le sable sur le sol et s'empara de la dague.

— J'ai vraiment intérêt à ce que ce soit la vraie…

Monstres

Toutes les créatures citées dans ce chapitre peuvent être qualifiées de monstres, mais nous allons évoquer ici des créatures d'aspects divers dont le seul véritable point commun est leur considérable puissance individuelle. Pour créer un repaire de monstres, déterminez le type de monstre qui l'habite à l'aide de la **Table 4–6**, puis utilisez la **Table 4–7** pour définir son attitude.

Types de monstres

« *Raaaaargh !* »

Toutes les créatures suivantes sont des monstres que l'on peut rencontrer dans les Principautés.

Géants

Les géants sont parfois solitaires, mais ils se regroupent généralement en petits groupes. Lancez 1d10/2 pour obtenir le nombre de géants qui vivent ensemble. Il est rare que les géants soient ouvertement hostiles, mais ils pillent souvent les communautés environnantes pour se procurer de la nourriture en suffisance. Il est possible de s'en faire des alliés, mais cela réclame beaucoup de patience et de prudence et la plupart des villageois ne se rendent même pas compte des avantages qu'ils pourraient en retirer.

Grands aigles

Les grands aigles vivent habituellement en petites nichées, généralement composées d'une famille. Lancez 1d10 et divisez le résultat par trois, en arrondissant à l'entier supérieur, pour déterminer le nombre d'individus présents dans l'aire. Les grands aigles sont suffisamment intelligents pour tisser des liens avec les communautés locales, mais la plupart se tiennent à l'écart de la société. Ceci dit, on entend peu d'histoires horribles au sujet des grands aigles dans les communautés locales ; ce sont des animaux qui inspirent généralement un respect teinté de crainte, plutôt qu'une terreur mêlée de dégoût.

Griffons

Les griffons nichent seuls car ce sont des bêtes bien trop agressives pour tolérer la vie en groupe. Ils ne sont guère plus intelligents que la plupart des animaux et agissent plus ou moins de la même manière. La plupart sont de véritables fléaux pour les communautés environnantes où ils enlèvent du bétail et des gens, mais certains d'entre eux préfèrent vivre loin de toute communauté humaine. Ces griffons solitaires sont généralement ceux qui ont eu maille à partir avec des aventuriers dans le passé et qui sont devenus plus méfiants à l'égard des humains.

Parfois, les autochtones tentent de capturer de jeunes griffons ou de voler des œufs car ceux-ci se vendent très bien. Le produit de la vente d'un seul œuf ou d'un jeune griffon peut faire la fortune d'un paysan et lui permettre d'échapper à sa condition pour devenir un riche bourgeois.

Hippogriffes

À peu de chose près, ces animaux occupent une niche écologique similaire à celle du griffon et se conduisent de la même manière.

Hydres

Bien que ces horreurs ne soient pas beaucoup plus intelligentes que des animaux, elles sont moins irrationnellement agressives que les griffons et les hippogriffes, ce qui signifie qu'elles sont parfois capables de former une association profitable pour les deux parties. Pour les paysans, cela se résume en général à les soudoyer pour qu'elles n'attaquent pas un village ; ces associations ne durent jamais longtemps car l'hydre finit toujours par devenir plus insatiable. Les hydres n'apprécient pas la compagnie et gîtent toujours seules.

TABLE 4–6: TYPE DE MONSTRE

1d10	Monstre
1–2	Géant
3	Grand aigle
4	Griffon
5–6	Hippogriffe
7	Hydre
8	Jabberwock
9	Manticore
10	Vouivre

TABLE 4–7: ATTITUDE DES MONSTRES

Attitude	Géant	Grand aigle	Griffon	Hippogriffe	Hydre	Jabberwock	Manticore	Vouivre
Gardien	1	1–2	—	—	1	—	1	1
Pillard	2–8	3–4	1–7	1–7	2–6	1–7	2–7	2–7
Reclus	9–10	5–9	8–10	8–10	7–9	8–10	8–9	8–9
Tribut	—	10	—	—	10	—	10	10



Jabberwock

Le jabberwock est assez semblable à l'hippogriffe. Il est décrit en détail dans *Le Tome de la Corruption*, mais si vous ne disposez pas de ce volume, remplacez-le par un autre monstre, hargneux de préférence.

Manticore

Bien qu'elles soient d'apparence totalement différente, les manticores se conduisent à peu près comme les hydres. Elles ne possèdent pas plusieurs têtes qui puissent bavarder les unes avec les autres, mais comme elles préféreraient tuer une autre manticore plutôt que lui faire la conversation, elles sont presque toujours solitaires.

Vouivre

Ces bêtes reptiliennes sont les montures favorites des champions orques. Elles ont beaucoup de points communs avec les manticores et les hydres, tout en étant un peu plus intelligentes ; en terme d'intelligence, on peut même dire que certaines vouivres le sont presque autant que certains humains. La majorité d'entre elles vivent recluses ou pillent systématiquement leur région, mais quelques-unes parviennent à nouer avec des communautés humaines des relations qui sont relativement stables jusqu'à l'intervention éventuelle d'un agent extérieur. Quelques-unes vivent en couple ; lancez 1d10, et sur un 9 ou un 10, le repaire est habité par deux vouivres.

Attitude des monstres

Les attitudes décrites ici ne sont que des archétypes sommaires. Dans le cas d'une créature intelligente, sa psychologie est toujours beaucoup plus complexe que cela, ce qui peut même présenter des avantages pour votre campagne. Les monstres inintelligents, en revanche, n'ont probablement pas la capacité de comprendre qu'ils se conforment à un archétype d'attitude. Dans les deux cas, c'est l'attitude du monstre qui définit sa manière d'interagir avec son environnement et de s'intégrer à votre campagne.

Gardien

La créature protège quelque chose. Cela peut être un trésor, un objet dangereux ou même quelque chose de purement symbolique. Dans ce cas, le monstre ne parcourt pas le monde : moins il y a de personnes au courant de ce qu'il garde, plus sa mission est facile. Il surveille attentivement les abords de son repaire et fait ce qu'il faut pour repousser les intrus… ou les anéantir si ceux-ci menacent ce qu'il protège.

Ces créatures apparaissent souvent dans le jeu lorsque les PJ entendent parler d'un trésor bien gardé et décident d'aller s'en emparer. Parfois, c'est le monstre qui se lance à leur recherche parce qu'il pense qu'ils sont capables de détruire le dangereux artefact qu'il garde ou encore qu'ils sont les personnes désignées pour utiliser l'arme puissante qu'il conserve depuis des lustres. Comme le monstre a généralement des idées très personnelles sur la question, il s'agit d'un moyen très sûr de déclencher toutes sortes de péripéties.

Pillard

Le monstre effectue des raids sur les environs de son repaire, apparemment au hasard, et vole de la nourriture ou des trésors. Il peut s'agir de bétail, mais aussi de personnes. Les monstres les moins intelligents attaquent réellement au hasard, tandis que les plus intelligents appliquent probablement une stratégie d'un genre ou d'un autre, même s'ils ne font qu'éliminer ce qui pourrait potentiellement les tuer. Ils représentent un danger évident pour une région et les PJ sont les personnes idéales pour traiter ce genre de problème.

Reclus

Le monstre vit à l'écart du monde et se contente d'attaquer ceux qui pénètrent sur son territoire, mais il ne les poursuit pas au-delà de ses limites. C'est alors un danger bien connu mais généralement facile à éviter, bien que cela puisse engendrer des situations de tension. S'il y a, sur son territoire, quelque chose que les gens du pays désirent s'approprier (par exemple une mine d'or exploitable ou un col à travers les montagnes), ceux-ci peuvent embaucher des aventuriers pour qu'ils aillent trouver la bête et la tuent. Évidemment, si les joueurs se révèlent incapables de venir à bout de leur mission, ils peuvent en subir les conséquences.

Tribut

Le monstre exige un tribut d'un genre ou d'un autre en échange duquel il s'engage à ne pas attaquer les communautés environnantes. Ce tribut peut prendre la forme de quelques têtes de bétail par mois ou d'une jeune femme tous les ans. Si la créature se borne à demander quelques moutons tous les mois et chasse toutes les autres menaces qui se présentent, les villageois sont probablement assez satisfaits du marché. En revanche, si elle exige un humain par mois et ne se préoccupe pas des agresseurs éventuels, la communauté recherchera vraisemblablement de courageux aventuriers pour la tuer. Les situations intermédiaires peuvent être source de conflits dans la communauté, en particulier si le monstre réclame des sacrifices humains mais défend bien la communauté en contrepartie. La famille de la prochaine victime estime sans doute qu'il faut le tuer tandis que les autres villageois préfèrent sûrement le satisfaire.

Morts-vivants



Les morts-vivants sont très présents dans les Principautés Frontalières, même s'ils n'y sont pas en aussi grand nombre que dans des contrées comme la Sylvanie. Certains sont liés à d'anciennes ruines (cf. **Mort-vivant**, dans le **Chapitre I : Le cadre des Frontalières**, page 14). D'autres sont indépendants de ces reliques du passé, mais peuvent s'en être échappés à un moment ou un autre. Ces deux catégories de morts-vivants remplissent des rôles différents dans une campagne. Ceux qui occupent une ruine représentent un danger, mais la ruine elle-même constitue un élément tout aussi important de l'histoire. Les morts-vivants indépendants sont des éléments d'histoire par eux-mêmes.

On peut ranger les morts-vivants dans trois grandes catégories : les seigneurs, les menaces solitaires et les hordes titubantes. Les monstres de ces trois grands groupes se conduisent de manière très différente et appartiennent à des familles bien distinctes. Utilisez la **Table 4–8** pour déterminer le type de morts-vivants auquel vous avez affaire, puis consultez les paragraphes appropriés.

TABLE 4-8 : CATÉGORIE DE MORTS-VIVANTS

1d10	Catégorie
1-5	Horde titubante
6-8	Menace solitaire
9-10	Seigneur mort-vivant

Hordes titubantes

« Urgh… »

Ce sont des troupes composées de morts-vivants dépourvus d'intelligence. Elles errent sans but sur un périmètre donné, attaquant tout ce qu'elles rencontrent, avant de poursuivre leur progression. Elles ne sont animées d'aucune intention précise, mais s'en prennent immanquablement à toutes les créatures vivantes qu'elles repèrent. À un moment de leur histoire, ces hordes furent contrôlées par un nécromancien ou une créature morte-vivante plus puissante, puis elles furent abandonnées et à présent elles errent sans but et sans maître. Toutes ces créatures sont affectées par un genre ou un autre de magie à effet perpétuel et, pour la plupart, elles redeviennent de simples cadavres lorsque la magie qui les anime disparaît. Quelquefois, il est





TABLE 4-9: HORDES TITUBANTES

Premier d10 1d10	1–2 Loups funestes	3–5 Squelettes	6–7 Chauves-souris vampires	8–10 Zombies	Notes
1 ou moins	0	0	0	0	+3 au prochain jet
2	2	3	1	4	+2 au prochain jet
3	4	6	2	8	+1 au prochain jet
4	10	15	5	20	aucun modificateur au prochain jet
5	15	22	8	30	aucun modificateur au prochain jet
6	20	30	10	40	aucun modificateur au prochain jet
7	30	40	20	50	aucun modificateur au prochain jet
8	50	60	40	75	–1 au prochain jet
9	70	80	50	90	–2 au prochain jet
10+	100	120	75	125	–3 au prochain jet

possible de détruire l'un de ces groupes en trouvant la source de cette magie et en la détruisant. C'est peut-être, et de loin, la meilleure manière d'annihiler les hordes les plus importantes.

Dans certains cas, la horde est porteuse d'une malédiction selon laquelle toute créature utilisable tuée par ses membres se relève automatiquement pour se joindre à elle en tant que mort-vivant. Ce genre de malédiction est assez rare et généralement associé aux hordes les plus importantes. Pour déterminer cela au moyen d'un jet de dé, lancez 1d10 et ajoutez 1 au résultat pour chaque tranche complète de 25 individus. Si vous obtenez 10 au moins, la horde en question est affectée de cette malédiction. (Si cette malédiction est associée aux groupes les plus importants, c'est que les groupes qui en sont affectés tendent à augmenter au fil du temps et non que seuls les groupes les plus importants sont susceptibles de la porter.) Les origines d'une telle malédiction sont assez mystérieuses, mais la plupart des gens ont tendance à les attribuer aux Sombres Pouvoirs. Un érudit a un jour osé émettre l'opinion qu'à son avis cela ne lui paraissait pas correspondre aux manières habituelles des Puissances de la Déchéance. Il fut alors invité par quelques répurgateurs à exposer ses connaissances des différents « styles » du Chaos, de manière extrêmement détaillée et douloureusement fouillée. Depuis, plus personne n'a exprimé le moindre doute à ce sujet.



Pour créer une horde, effectuez d'abord un tirage sur la première ligne de la **Table 4–9**, de manière à avoir un point de départ. Ensuite, lancez le dé sur la colonne indiquée et ajoutez les morts-vivants à la horde. Notez le modificateur s'il y a lieu et effectuez un nouveau tirage sur la colonne suivante, à droite, en revenant à la première colonne de la table si nécessaire. Tous les modificateurs sont cumulatifs. Arrêtez dès que vous avez effectué des tirages sur toutes les colonnes de la table. Cette manière de procéder implique généralement que les hordes tendent à être majoritairement composées d'une certaine catégorie de morts-vivants, mais il existe des exceptions.

Ces hordes peuvent être très nombreuses, au point d'être capables de détruire intégralement un village. Si une telle horde est affectée de la malédiction, cela peut déclencher une véritable catastrophe. À l'évidence, il est préférable d'éradiquer ce genre de troupes tant qu'elles sont encore peu nombreuses, si les joueurs en ont la possibilité. Dans le cas contraire, ils devront élaborer une tactique. Il est facile d'éliminer un zombie, mais une nuée de 100 zombies est une tout autre histoire.

Menaces solitaires


« Mort à l'impudent qui trouble mon repos ! »

Les menaces solitaires sont, comme leur nom l'indique, des morts-vivants isolés qui menacent les communautés voisines de leur repaire. Ils ne sont pas totalement dépourvus d'intelligence, mais ils sont animés de pulsions passionnelles qui les empêchent de se focaliser sur les plans à long terme qui occupent l'esprit des seigneurs morts-vivants. De ce fait, ils font généralement l'objet d'histoires très simples qui se résument à « tuer le monstre mort-vivant. » Il n'y a rien à redire à ce genre d'aventures et les dangers inhérents au fait de voyager dans les Principautés Frontalières signifient que les PJ auront sans doute à mener plus d'une fois ce genre de combat.

Contrairement aux seigneurs morts-vivants, les menaces solitaires se bornent à attendre que les aventuriers leur tombent dessus pour les combattre… une touche de simplicité dans un monde si complexe. Définissez le type de menace solitaire au moyen de la **Table 4–10**.





TABLE 4–10: MENACES SOLITAIRES

1d10	Type de menace solitaire
1–2	Apparition
3	Banshee
4–7	Revenant
8–10	Spectre

TABLE 4–11: SEIGNEURS MORTS-VIVANTS

1d10	Type de seigneur mort-vivant
1–4	Momie
5	Vampire (dragon de sang)
6	Vampire (exilé von Carstein)
7–8	Vampire (nécrarque)
9–10	Vampire (strigoi)

Seigneurs morts-vivants

« Les vivants sont si… fragiles. »

Les seigneurs morts-vivants sont des êtres intelligents, dotés d'une puissante volonté, capables de dominer leurs serviteurs. À ce titre, ce sont soit des vampires, soit des momies. Vous pourrez en déterminer le type précis grâce à la **Table 4–11 : seigneurs morts-vivants**. Ils ont presque toujours des serviteurs d'un genre ou d'un autre, qui sont souvent d'autres morts-vivants. Le plus facile, pour en définir le type, est d'ajouter une horde titubante au repaire du seigneur mort-vivant ; pour cela, utilisez la **Table 4–9 : hordes titubantes** afin de fixer le nombre et le genre des morts-vivants présents. Les serviteurs humains ou peaux-vertes sont également possibles et vous pouvez utiliser les tables destinées à créer d'autres types de repaires ou de communautés si vous le désirez.

En général, ces morts-vivants ne sont pas les maîtres d'une principauté, mais vous pouvez très bien utiliser les règles applicables à la création des princes (cf. **Chapitre II : Les princes des Frontalières**) pour leur attribuer un but, une personnalité et même pour caractériser leurs relations avec leur environnement. Vous pouvez également utiliser la colonne relative à la vouivre, en **Table 4–7**, pour définir leur attitude à l'égard des humains des environs. Le plus important est de se souvenir qu'il s'agit d'individus puissants et intelligents qui ne se contentent pas d'attendre sans rien faire que des aventuriers arrivent pour les attaquer. Les activités des seigneurs morts-vivants peuvent avoir très peu d'impact sur les communautés environnantes, voire pas du tout, mais ils ont néanmoins leurs propres plans et leurs propres motivations.

Peaux-vertes

« Ici, c'est chez nous. On laisse les humains vivre ici parce qu'ils font du bon manger. »

Les peaux-vertes sont les monstres les plus courants des Frontalières, où ils sont plus nombreux que tous les autres réunis. N'oublions pas qu'en tout premier lieu, ces terres furent conquises sur les peaux-vertes, pied à pied et dans le sang, et que les territoires situés sur l'autre berge de la Sanglante sont toujours tenus par ces créatures.

On trouve des peaux-vertes de toutes les espèces dans les Principautés Frontalières, bien que les hobgobelins, originaires d'autres contrées, y soient rares et ne soient pas mentionnés dans les tables de ce chapitre. Ce sont généralement les orques qui dominent les autres, bien qu'ils soient sans doute moins nombreux que les représentants des races plus faibles.

Les occupants d'un repaire de peaux-vertes se livrent pratiquement toujours au pillage. Leur tempérament ne les incite pas vraiment à s'intéresser à d'autres activités. Les bandes de peaux-vertes les moins nombreuses (moins de 100) sont souvent nomades (50% de chances) et tous les groupes d'une douzaine d'individus ou moins se déplacent constamment ; ils sont conscients que s'ils restent trop longtemps à un endroit, ils risquent de se faire exterminer par *quelque chose*. Quelques groupes, assez rares, s'efforcent de bâtir leur propre royaume. Ces groupes sont toujours menés par un chef charismatique et, à ce jour, aucun n'a jamais survécu à la disparition de celui-ci. S'il y a quelques hobgobelins dans la région, ce sont ceux qui seront les plus susceptibles de tenter d'établir une sorte de royaume, bien qu'aucun n'ait réussi à conserver le contrôle de son domaine au-delà de quelques mois. Néanmoins, si l'on considère leur très petit nombre, il faut bien convenir qu'ils se montrent généralement plus habiles que la plupart des humains dans ce genre d'exercice.

Pour chaque groupe de peaux-vertes, déterminez le nombre de représentants de chaque espèce composant le groupe grâce à la **Table 4–12**. Le chef de la bande fait toujours partie des individus de la colonne située la plus à droite sur la table. Ceci dit, la plupart de ces bandes sont menées par des orques. Il existe une infime possibilité pour que le repaire que vous créez soit vide. Dans ce cas recommencez à partir des snotlings et effectuez de nouveaux tirages pour toutes les races.

Les plus grands repaires de peaux-vertes sont à peu près aussi vastes que les plus importantes villes humaines et représentent une menace majeure pour toutes les communautés voisines. Si un repaire possède plus de 1 000 habitants, même si la majorité sont des






TABLE 4-12: EFFECTIFS DES PEAUX-VERTES

1d10	Snotlings	Gobelins	Trolls	Orques communs	Orques noirs
1	0	0	0	0	0
2	10	5	0	5	0
3	25	10	0	10	0
4	100	25	0	25	1
5	150	50	0	50	2
6	250	100	1	100	5
7	500	250	2	250	10
8	750	500	5	500	20
9	1 000	750	10	750	30
10	1 000	1 000	20	1 000	50

snotlings, déterminez le rayon d'action des raids des peaux-vertes à l'aide de la **Table 1–1**. Installez-le sur un territoire situé entre les principautés de votre carte et déplacez tous les villages qui pourraient s'y trouver vers la bordure de sa zone d'influence. Ces villages sont probablement peuplés de réfugiés ayant fui la région à présent contrôlée par les peaux-vertes.

Les groupes les moins importants ne sont pas capables de dominer une région. Vous les mettrez en place suivant les règles normales (cf. **Répartition des repaires**, page 64).

RÉPARTITION DES REPAIRES

Venons-en à l'étape finale, qui consiste à placer vos repaires sur votre carte. En ce qui concerne les groupes de peaux-vertes les plus importants, nous avons déjà abordé le sujet. Pour les autres, voici quelques indications. Nous n'avons pas inclus de tables dans cette section car au point où nous en sommes, la carte de votre région des Principautés Frontalières doit commencer à être relativement complexe ; sans la connaissance de la région que vous avez déjà cartographiée, une table ne saurait produire de résultats logiques et applicables.

Premièrement, commencez par établir les relations particulières qui peuvent exister entre un repaire et une communauté. Dans le cas où elles existent, le repaire doit être situé à une ou deux cases de la communauté en question. Les pillards peuvent se situer à trois ou quatre cases, mais les seuls repaires qui soient vraiment loin de tout sont ceux des créatures recluses. En fait, c'est peut-être leur isolement qui est la cause de leur réclusion.

Si un repaire doit se trouver au voisinage d'une communauté, vous devez la choisir. En règle générale, il vaut mieux éviter les plus grandes villes d'une principauté car le prince ne pourrait manquer de réagir en lançant une opération afin d'éliminer le monstre. Vous pouvez en décider ainsi, mais il vaut généralement mieux laisser aux aventuriers l'honneur de s'occuper de la créature. Si le monstre gouverne sa propre communauté, celle-ci doit être située en dehors des frontières de toute principauté. Vous pouvez, si nécessaire, déplacer la frontière de l'une de vos principautés afin de faire de la place pour cette communauté, mais vous devriez déjà avoir installé un certain nombre de communautés sur les zones indépendantes de votre territoire.

Les monstres qui vivent à l'écart doivent être situés en terrain difficile, éloignés d'au moins deux ou trois cases de toute communauté. Il est nécessaire de maintenir une certaine distance si vous désirez que le ou les monstres soient vraiment isolés. Aucun village ne pourrait ignorer bien longtemps la présence d'une hydre ayant établi son repaire à cent mètres de la route, même si cette hydre ne montrait aucun intérêt pour le village.

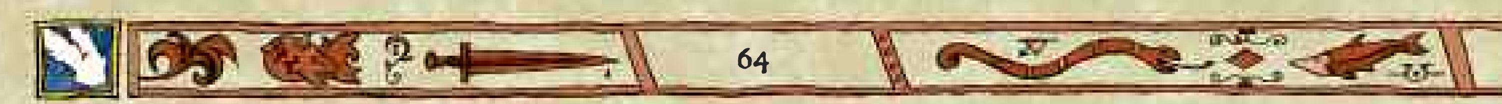
Une fois placés tous les repaires de monstres, vous avez créé votre propre univers de campagne. L'étape suivante est d'imaginer un bon moyen d'impliquer les PJ. Les tables et les conseils des quatre premiers chapitres du livre étaient destinés à vous aider à matérialiser une région riche en possibilités d'aventures, mais c'est maintenant que vous allez véritablement commencer à fabriquer *votre propre* campagne.

Une bonne manière de commencer serait de décider où et comment vous voulez faire démarrer l'histoire. Une campagne dans laquelle tous les PJ commencent comme membres de la cour d'un prince ambitieux est forcément très différente d'une campagne débutant dans un village minier qui vient juste de subir l'attaque d'une horde de morts-vivants. Le meilleur point de départ dépend entièrement de vos préférences et de celles de vos joueurs, mais l'environnement que vous avez créé peut accueillir n'importe quel style de campagne, depuis le nettoyage de donjons aux campagnes qui s'appuient sur les rouages de la haute politique, en passant par l'horreur, les meurtres, les enquêtes policières et le sauvetage de damoiselles enlevées par des hydres.

Une fois que vous connaîtrez votre point de départ, vous pourriez avoir envie d'envisager le déroulement global de la campagne proprement dite. Mais peut-être pas. La plupart des joueurs ont une tendance marquée à faire capoter les plans les mieux élaborés, ainsi vous n'avez peut-être pas envie d'y consacrer trop de travail dès le départ. D'un autre côté, le fait de réfléchir un peu au développement de votre campagne peut vous inspirer quelques modifications de paysage pour que les choses s'articulent mieux entre elles. Peut-être avez-vous obtenu un grand nombre de repaires de morts-vivants lors de vos tirages. Dans ce cas, il peut être intéressant d'en modifier un pour en faire la demeure d'un très vieux nécromancien mort-vivant, qui serait le responsable de la présence de ces créatures et dont la destruction constituerait le point culminant de la campagne. D'un autre côté, un nombre exceptionnel de ruines naines peut vous inspirer une campagne destinée à reprendre le contrôle d'une région dans le but d'y établir une forteresse naine. Dans cette optique, l'un de vos princes pourrait être un nain souhaitant reconquérir les terres ancestrales de son clan.

Au point où nous en sommes, les différents éléments de votre région devraient commencer à vous inspirer quelques idées d'aventures. Vous pouvez sans problème modifier tout ce qui ne vous paraît pas adapté à la situation que vous avez en tête. Ce procédé vous permet de profiter de tous les avantages qu'il peut y avoir à concevoir une campagne de A à Z, avec beaucoup moins de travail. Vous pouvez également revenir en arrière et reprendre à zéro la création de certaines zones si vous les trouvez mal adaptées à l'histoire que vous avez en tête et si aucune modification ne vous saute aux yeux de manière évidente.

Voici venu le moment de créer votre première aventure dans votre propre univers de campagne. Vos joueurs vont pouvoir vivre une expérience unique.







~ INTERLUDE ~
LA CRÉATION DE MASSERSCHLOSS

À présent que les quatre chapitres précédents vous ont procuré tous les outils dont vous avez besoin pour créer votre propre région des Principautés Frontalières, un exemple de création pas à pas vous sera probablement utile. Nous appellerons notre exemple Masserschloss.

Géographie

La première chose à faire est de mettre en place la géographie de la région. Pour l'instant, je n'envisage qu'une seule principauté et je désire me limiter à une zone assez petite ; j'ai donc choisi une carte de 25 cases par 33.

J'effectue mon premier jet sur la **Table 1–1**, sans modificateur, et j'obtiens 58 : un marais herbeux, ce qui implique un jet de d100 pour déterminer sa superficie. J'obtiens 77, ce qui se traduit par 77 cases. Je dois appliquer un modificateur de +10 à mon second jet et j'obtiens 40, pour un total de 50 : un cours d'eau. Je fais démarrer ma rivière en bordure du marécage et la fais serpenter sur ma zone, en lui faisant effectuer un petit parcours souterrain.

Mon prochain jet reçoit un bonus de +20 et se solde par un 06, ce qui donne 26 : des collines herbeuses. Le d100 donne 82, soit 82 cases. Je les place à côté du marais, à l'est. Je n'ai pas encore obtenu de particularité géographique, mon jet suivant bénéficie donc d'un bonus de +30. J'obtiens 36 pour un total de 66 : encore des collines herbeuses. Le jet de superficie est de 14, c'est une zone de petite taille. Je les place en bordure du marais, au nord de la région. Mon prochain jet reçoit un bonus de +40 et j'obtiens 83, ce qui donne 123 : une particularité géographique.

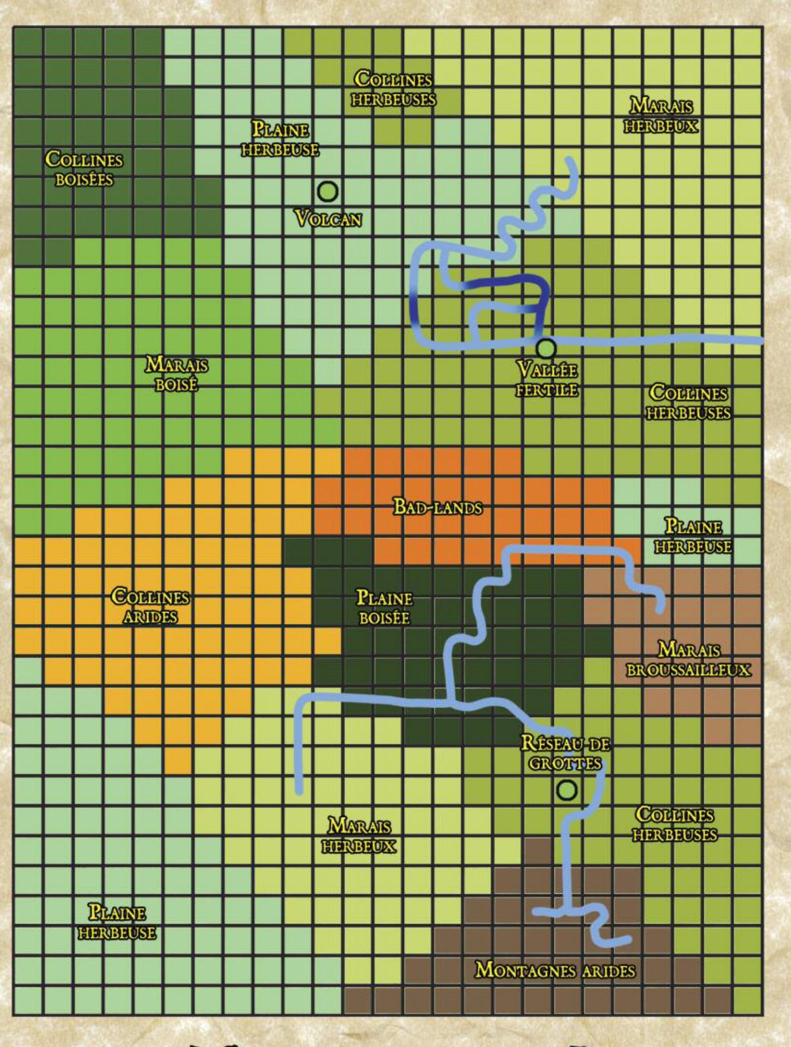
Mon tirage sur la **Table 1–2** me donne 9 : une vallée fertile. J'examine ma carte et je la place au milieu des collines, en un point où se rencontrent trois bras de la rivière. Sa fertilité provient des eaux de cette importante confluence. Ma théorie est peut-être un peu douteuse, du point de vue strictement physique, mais nous sommes dans *Warhammer*, après tout, pas dans un test de géographie.

Comme je viens d'obtenir un élément particulier, mon prochain jet (sur la **Table 1–1**) ne s'accompagne d'aucun bonus et mon 73 me donne une plaine herbeuse. Mon jet de superficie donne 81 cases et je décide de les installer près du marécage, autour de la rivière. Jusqu'à présent, j'ai rempli un coin de ma carte. Je continue donc mes jets de dés pour remplir le reste suivant la même procédure et j'obtiens bientôt une nouvelle particularité, un volcan que je place dans la plaine. Après un certain nombre de tirages, je décide qu'il y a trop de collines et pas assez de plaines à mon goût dans ma région et je convertis une zone de collines en plaine.

Il me faut un bon moment, après une série de tirages assez faibles, pour obtenir une nouvelle particularité qui se révèle être une grotte. Le jet de superficie me donne 01, ce qui la confine à la case où se trouve son entrée. Cependant, n'oublions pas que chaque case mesure 40 kilomètres carrés, ce qui signifie que cette grotte n'est pas nécessairement petite et qu'il peut s'agir d'un réseau de grottes. Je place leur entrée dans la dernière chaîne de collines.

Vers la fin, j'obtiens une plaine un peu trop petite pour remplir le dernier coin de ma carte ; je l'agrandis un peu. Enfin, comme ma région ne possède pas encore de montagnes, je décide que ma dernière zone, vers le coin sud-est, sera occupée par des montagnes.

Je n'ai obtenu qu'un seul cours d'eau, mais ma région étant très marécageuse, elle est forcément très humide Je décide donc d'en ajouter un autre qui prend sa source dans les montagnes et traverse les plaines pour aboutir dans un marais. À la réflexion, je lui octroie un affluent pour lui donner un aspect plus naturel et pour alimenter deux de mes nombreux marais.



Masserschloss I : Géographie






À voir ma carte terminée, on ne peut pas vraiment dire qu'il s'agisse d'une région de villégiature de premier choix. Il y a des marais et des collines partout, une grande zone désertique et les plaines n'y sont pas nombreuses. C'est peut-être la raison pour laquelle le prince de cette région a réussi à survivre : personne ne veut de son territoire.

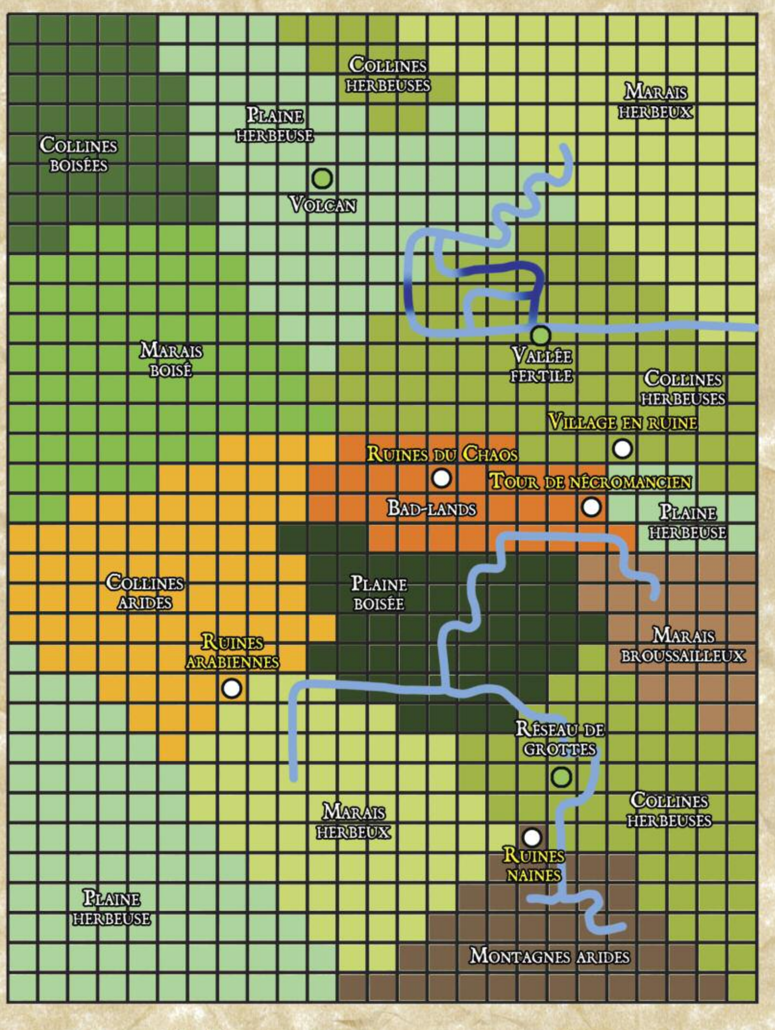
Les ruines du passé

La prochaine étape consiste à éparpiller quelques ruines dans le paysage. Mon premier tirage est de 79, pour un total de sept ruines, mais je ne suis pas certain d'avoir envie de toutes les utiliser. Créons-les tout de même une par une et voyons où cela nous mène.

Pour les premières, j'obtiens un 38 : des ruines naines. La menace ancienne est un 17 : une arme. On dirait un ancien avant-poste militaire. Pour le rôle du site originel, j'obtiens 26 : un avant-poste ; ça tombe bien. Je décide que cette ruine est relativement petite. Je détermine la raison de sa chute grâce à un 7 : une famine, mais cela n'a pas vraiment de sens. S'ils ont quitté leur fortin de manière organisée, pourquoi abandonner cette arme derrière eux ? J'effectue un nouveau jet qui me donne 8 : une guerre civile. Voilà qui est mieux. J'ai fort envie de placer cet avant-poste dans les montagnes, mais je décide d'attendre un petit peu pour voir ce que va donner la suite.

Pour la ruine suivante, mon tirage donne 99 : une ruine singulière Je décide d'attendre les prochains tirages pour décider de sa nature. La menace ancienne est un 63 : des morts-vivants. On dirait bien que les habitants de l'époque sont toujours là. Le rôle du site originel est un 72 : une forteresse et la raison de son abandon est un 5 : une énigme. Des morts-vivants et une ruine singulière… ça sent le repaire de nécromancien.

Je décide qu'en vérité cette ruine est une tour, entièrement faite d'ossements (apparemment humains), qui se dresse en lisière des bad-lands. Des morts-vivants dénués d'intelligence rôdent inlassablement à l'intérieur de la tour, en attaquant tous les êtres vivants, mais sans toucher aux papiers et aux livres qui sont disposés comme si on les avait mis de côté pour les utiliser plus tard. Il semblerait que les préparatifs d'un rituel étaient en cours dans la plus haute salle de la tour, mais que le rituel proprement dit n'avait pas encore commencé. Les gens de la région n'ont pas oublié les raids des morts-vivants du nécromancien, mais ils racontent que tout s'est arrêté il y a un peu plus d'un an. Le prince aimerait bien s'en attribuer le mérite, mais comme tout le monde sait qu'il n'a rien fait de particulier à cette époque-là, personne ne le croit. Les villageois qui vivent dans les environs des bad-lands voudraient bien qu'on les aide à découvrir ce qui s'est réellement passé.



Je passe à la suivante et j'obtiens un 12 : des ruines arabiennes, tandis que la menace ancienne est un 72 : une tribu dégénérée. Cette ruine doit avoir au moins la taille d'un village. Pour le rôle du site originel, j'obtiens un 59 : une forteresse et la raison de sa chute est un 10 : une perte de ressource. Donc ce village était à l'origine une grande forteresse qui gardait une mine de grande valeur et elle date de 700 ans environ. La plupart des habitants de la forteresse l'ont quittée, sauf quelques-uns qui sont restés et se sont mis à vénérer certains des magnifiques objets d'art abandonnés sur place. Je l'installe dans les collines désertiques et je décide que la zone qui entoure ce village est d'une fertilité inhabituelle, peut-être à cause d'un effet secondaire de la fermeture de la mine. Une zone fertile en plein désert, cela ressemble tout à fait à une oasis et ma forteresse présente une architecture arabienne. Des aventures inspirées des *Mille et Une Nuits*, voilà une bonne idée pour cette zone.

Arrivé à ce point, je ne suis pas sûr de vouloir installer sept ruines sur ma carte. Après tout, ma région n'est pas si grande que cela. Pour la dernière ruine, les déserts toxiques qui occupent le milieu de ma région et la présence de l'avant-poste nain m'ont donné une idée. Je décide d'implanter dans les bad-lands les antiques ruines d'une communauté du Chaos, installée là il y a plus de 2000 ans. Il y a 1300 ans environ, cette communauté fut anéantie par une terrible catastrophe magique qui a du même coup engendré les bad-lands et empoisonné un vaste territoire en le rendant complètement stérile. Voilà l'origine de ce désert.

À l'origine, cette communauté était installée au sommet d'une colline, mais le cataclysme qui l'a détruite l'a également ensevelie. Je décide que la menace ancienne est un démon, probablement lié au cours des rituels qui ont mené au désastre final. Les ruines pourraient également être encore imprégnées du poison qui a contaminé toute la région, ce qui les rend très dangereuses à visiter. Je décide que cette aventure est à réserver pour le moment où les PJ auront été promus après avoir accompli une ou deux carrières.

L'avant-poste nain a donc été bâti pour surveiller les occupants du temple du Chaos et les empêcher de s'attaquer aux forteresses naines. L'arme qui s'y trouve était destinée à lutter contre le Chaos et pourrait donc se



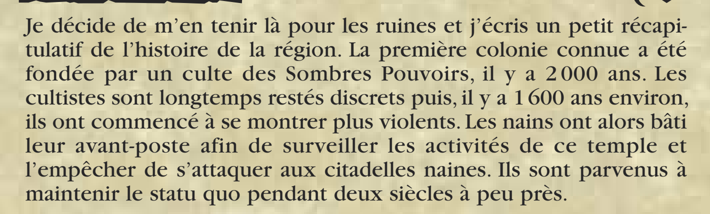





révéler fort utile à des aventuriers s'ils voulaient s'attaquer à ces ruines, mais elle pourrait également bouleverser l'équilibre du pouvoir dans la région. Il me paraît logique de placer le fortin des nains dans les contreforts des montagnes. Cette forteresse a toujours été le théâtre de sérieuses tensions politiques mais celles-ci furent tenues en échec tant que la menace du Chaos existait. Lorsque l'origine de la menace s'est autodétruite, la guerre civile n'a pas tardé à suivre, provoquant la ruine de l'avant-poste.

Toutes mes ruines sont situées dans la partie sud de ma carte ; cela me paraît déséquilibré et je décide d'en ajouter une plus au nord. Mon tirage pour le type de ruines me donne un 88 : humaines, récentes. Pour la menace ancienne, j'obtiens 53 : des morts-vivants. Le rôle du site originel est un 40 : une communauté. Ces ruines sont peut-être les restes du château central. Cela fonctionne. Je décide que cette communauté a été détruite à la période où le nécromancien des bad-lands était encore en activité et, comme il y a des morts-vivants dans les ruines, je décrète qu'elle a été détruite au cours d'une guerre ; elle a subi les assauts du nécromancien et c'est lui qui a remporté la victoire. Je la place dans les collines proches des bad-lands.

Les ruines comprennent les vestiges d'un grand village dont la plupart des maisons ont été totalement détruites : il ne reste plus que quelques madriers noircis qui dépassent du sol ou des entassements de bois et de pierres, là où une maison s'est effondrée sous le poids des morts-vivants. Le château tient encore debout car il était plus solide que le reste. Cependant, la grande porte a été jetée à terre et des morts-vivants dénués de conscience rôdent à l'intérieur. Ils en sortent à l'occasion et s'attaquent aux communautés environnantes. Il me semble que cela pourrait constituer un bon début pour une première aventure : c'est accessible et cela peut mener à la tour du nécromancien. Par ce biais, les PJ peuvent ensuite découvrir les bad-lands et, une fois là, apprendre l'existence des ruines du Chaos. Voilà une campagne qui commence à prendre forme.



L'histoire

Je décide de m'en tenir là pour les ruines et j'écris un petit récapitulatif de l'histoire de la région. La première colonie connue a été fondée par un culte des Sombres Pouvoirs, il y a 2 000 ans. Les cultistes sont longtemps restés discrets puis, il y a 1 600 ans environ, ils ont commencé à se montrer plus violents. Les nains ont alors bâti leur avant-poste afin de surveiller les activités de ce temple et l'empêcher de s'attaquer aux citadelles naines. Ils sont parvenus à maintenir le statu quo pendant deux siècles à peu près.

C'est alors que quelque chose s'est produit au temple. Peut-être un rituel a-t-il tourné au désastre ou peut-être a-t-il réussi de manière aussi inattendue que catastrophique. Quoi qu'il en soit, la région qui entourait le temple a été littéralement retournée comme une crêpe, tête en bas, donnant naissance aux bad-lands et ensevelissant le temple qui, étonnamment, est toujours intact. Un poison a commencé à sourdre des ruines du temple et s'est infiltré dans les terres environnantes, tuant tout ce qui y vivait. La forteresse des nains était suffisamment éloignée de l'épicentre du désastre pour échapper à une destruction immédiate. Malgré cela, lorsqu'il est devenu évident que les forces du Chaos ne présentaient plus aucun danger, les tensions qui couvaient au sein de la population de l'avant-poste ont finalement atteint le point critique et la forteresse a finalement succombé à la guerre civile.

Pendant près de quatre siècles, le poison rejeté par le temple du Chaos a empêché toute installation permanente d'une communauté dans la région. Voilà 900 ans, un seigneur arabien est arrivé à la tête de ses troupes et a repoussé les peaux-vertes pour se tailler son propre domaine. L'expansion du désert étant terminée, il établit ses colonies en lisière de la zone désertique à l'exception d'une communauté qui fut installée dans les bad-lands, sur un filon de fer particulièrement riche.

Il y a environ 700 ans, la mine fut abandonnée. Les raisons de cet abandon ne sont pas très claires. Il semblerait que les choses ne se soient pas passées de manière très naturelle car les archives que l'on peut retrouver (situées à un autre endroit ; les PJ voudront peut-être se lancer à leur recherche ce qui, par ailleurs, constitue une excellente manière de les impliquer dans toutes sortes d'aventures) rapportent qu'elle produisait à son plein rendement jusqu'au moment de la fermeture. On dirait qu'un beau jour, les mineurs ont simplement refusé de continuer à y travailler.

La perte de cette mine a fragilisé les bases de la seigneurie arabien qui a commencé à se fragmenter, déchirée par des querelles intestines. Elle a fini par tomber aux mains des peaux-vertes et d'autres colonies humaines.

Comme tout autre territoire des Principautés Frontalières, la région s'est lentement peuplée au gré de la colonisation. Il y a cinquante ans, fuyant l'Empire, un puissant nécromancien est arrivé et s'est bâti une tour d'ossements. Ses troupes de morts-vivants ont commencé à semer la terreur dans la région ; ils ont entièrement détruit un grand village il y a une dizaine d'années et ont été repoussés in extremis de plusieurs autres. Enfin, il y a un an tout juste, ces attaques ont soudain cessé et tout le monde ignore pour quelle raison.

Voilà, ça suffit pour l'histoire. Reprenons là où nous en étions.

Les princes



Devant ma carte, il me paraît raisonnable de partager Masserschloss entre deux princes, l'un au nord-est et l'autre au sud-ouest Le prince du nord sera bien plus puissant que celui du sud, ainsi la politique de la région sera assez simple à gérer. La présence d'un troisième prince, beaucoup moins important, pourrait pimenter la situation, mais je décide d'attendre de voir ce que me donneront les dés avant d'en décider.

Le premier prince

J'effectue mon tirage afin de déterminer l'origine de ce prince et j'obtiens 06 : un bandit. Il ne s'agit vraisemblablement pas du seigneur d'une vaste région stable. Je décide de déterminer sa puissance et j'obtiens un 24 : un prince ordinaire, dans sa troisième carrière. Je définis ensuite ses ambitions en tant que prince et les dés me donnent 10 : L'argent fait aussi le bonheur. Parfaitement logique pour un bandit. Il considère sa principauté comme un bon moyen d'acquérir toujours plus de richesses. Mais j'obtiens 6 pour définir ses principes moraux : Ma parole vaut un serment. Voilà qui devient plus intéressant et évoque dans mon esprit la notion de bandit d'honneur. Le jet de tempérament me donne un 2 : On ne discute pas mes ordres. Cela se tient pour un ancien chef de bande habitué à tenir en main une bande de criminels. Pour les secrets compromettants les dés me donnent un 8 : livre ouvert. Il n'a aucun secret. Finalement, pour ses bizarreries princières, j'obtiens un 2 : compulsion.

Ces résultats font naître une image dans mon esprit. Un ancien chef de hors-la-loi qui mène ses hommes à la baguette, avec une très grande autorité, mais qui ne les a jamais trahis. En vérité, il est même du genre à prendre des risques pour sauver ceux qui se font capturer ; il considère que ses hommes sont sous sa responsabilité et c'est un homme qui ne prend pas ses responsabilités à la légère. Ils rançonnaient les riches et même si le chef s'attribuait la plus grosse part du butin, il s'est toujours montré assez généreux pour que les hommes soient contents de leur sort ; ceux-ci lui sont suffisamment loyaux pour le tenir informé d'éventuels projets de rébellion. Toujours en quête de richesses, ce chef de bande a fini par renverser le précédent prince de la région. Ces événements se sont déroulés il y a dix ans. Depuis, en tant que prince, il s'est fait une réputation de fermeté et d'équité, même s'il est connu pour sa rapacité en matière de taxes. Sa compulsion l'incite à recompter personnellement tous les fonds qui sont collectés. Il lui arrive encore d'effectuer des expéditions à la tête de ses anciens compagnons, pour s'occuper des ennemis qui pourraient menacer ses sujets. Il ne réclame que les taxes qui ont dûment été annoncées, si élevées soient-elles, de sorte que la population n'éprouve pas le désir de le renverser. De l'opinion générale, les choses pourraient être bien pires, même si ce prince n'est pas particulièrement aimé de son peuple. Je décrète qu'il est originaire de Tilée et se nomme Massimo Caldieli.

Je pourrais lancer les dés pour déterminer la taille de sa principauté, mais je ne me donne pas cette peine car je sais déjà où je veux l'installer. Il ira dans les plaines du coin sud-ouest de la carte.

Le second prince

Je sais déjà que je veux qu'il gouverne une grande principauté dans le nord-est, je ne veux donc pas d'un bandit. Toutefois, je ne sais pas exactement ce que je voudrais d'autre ; je décide donc de me servir de la **Table 2–1** pour prendre ma décision. Le premier jet est un 28 : bandit. Ça ne me convient pas. En revanche, si j'intervertis les chiffres, cela donne 82 : mercenaire. Voilà qui *peut* faire l'affaire. Cette fois-ci, je décide de tirer au sort l'origine du prince et j'obtiens un 37 ; il vient des Principautés Frontalières. Peut-être même s'agit-il de sa région natale. Je lance également les dés pour déterminer sa puissance et j'obtiens un 95 : une cinquième carrière. Mercenaire, Vétéran, Champion, Sergent, Capitaine… ses prouesses militaires personnelles sont très impressionnantes. Il doit être capitaine depuis un certain temps déjà car je ne veux pas qu'il vienne tout juste d'accéder au pouvoir dans cette principauté.

À l'étape suivante, je définis sa personnalité. J'obtiens un 5 pour ses ambitions : Pour l'amour des enfants. Il désire que ses fils et ses petits-fils héritent de sa principauté. C'est excellent. Pour les principes moraux, j'obtiens un 2 : Mort aux monstres ! Tout à fait logique pour un ancien mercenaire. Pour son tempérament, j'obtiens un 7 : Épargnez-moi les fioritures. Encore un élément approprié dans le cas d'un ancien mercenaire. Quant aux secrets compromettants, les dés me donnent 9 : traître. C'est peut-être ainsi qu'il est devenu prince… et pour les bizarreries, j'obtiens 3 : délire léger.

Imaginons que Masserschloss soit le nom donné à un château par un prince originaire de l'Empire, il y a quelques décennies. Notre prince actuel est né ici et il s'appelle Dieter von Masserschloss. Il est convaincu d'être le fils illégitime du vieux prince et son héritier de droit. C'est son délire léger. Il s'est fait mercenaire parce qu'il n'existe pas beaucoup d'autres voies de promotion dans les Frontalières et, voilà quelques années, il a été embauché avec ses hommes par le prince régnant à l'époque. Cet individu se souciait beaucoup plus de ses plaisirs personnels que de son peuple et l'une des missions de Dieter était de capturer de jolies femmes. Après quelques années passées à voir ce prince (appelons-le Wilhelm) se désintéresser des menaces que représentaient les monstres des environs, et particulièrement les attaques du nécromancien qui avait déjà anéanti une petite bourgade, Dieter décida de prendre sa place. Il était alors capitaine des armées de Wilhelm. Il s'arrangea pour que celui-ci soit tué lors d'une bataille contre des peaux-vertes. Certains de ses plus proches lieutenants soupçonnent probablement qu'il a trahi son prédécesseur, mais ils n'en disent rien. Personne d'autre ne le sait et Dieter a bien l'intention de ne laisser filtrer aucune rumeur.

Depuis son accession au pouvoir, Dieter a pris des mesures contre les monstres qui assaillent la principauté et il a essayé de s'attribuer le mérite de la défaite du nécromancien. En vérité, il n'y est absolument pour rien et il aimerait bien savoir ce qui s'est réellement passé, tant que les gens qui mèneront l'enquête seront disposés à soutenir sa version et à laisser entendre que c'est bien lui le pourfendeur du monstrueux individu.

Étant donné son désir de fonder une dynastie, il a repris le harem de Wilhelm et il traite un peu mieux les femmes que ne le faisait son prédécesseur. Celles qui lui ont donné des fils obtiennent un statut particulier, cependant Dieter n'a pas encore proclamé le nom de son héritier en titre. Il aimerait attendre afin de voir lequel de ses fils montrera le meilleur potentiel, mais dans les Principautés Frontalières il n'est pas certain qu'il puisse disposer du temps nécessaire.

Là encore, je sais où je veux placer le domaine de Dieter et la taille que je souhaite lui donner. Je ne lance pas les dés ; je me contente de tracer ses frontières dans le quart nord-est de la carte.

En examinant ma carte à présent, je me dis qu'un autre prince trouverait bien sa place entre Dieter et Massimo. Je décide donc d'en créer un troisième.

MASSERSCHLOSS III : PRINCIPAUTÉS

Le troisième prince

N'ayant aucune idée préconçue au sujet de ce prince, je décide de m'en remettre aux dés. Le tirage pour le type de prince me donne 16 : encore un bandit. Deux bandits et un mercenaire… voilà qui confirme ma première impression : nous ne sommes pas dans les régions les plus fréquentables des Frontalières. J'obtiens un 35 pour la race : un autre natif de la région. Le jet de puissance me donne 53 : encore un prince classique dans sa troisième carrière.

Pour l'ambition les dés me donnent un 4 : Je veux être roi ! Voilà de quoi mettre un peu d'animation dans la région. Pour ses principes moraux, j'obtiens un 6 : Ma parole vaut un serment. Qu'y a-t-il donc dans cette région qui incite les bandits à l'honnêteté ? Pour le tempérament de ce prince, j'obtiens un 3 : Nous sommes entre amis. Il est l'ami de tout le monde. Pour le secret compromettant, j'ai un 4 : criminel






recherché ; à l'évidence, puisque c'est un hors-la-loi. Le jet de dé pour sa bizarrerie personnelle donne un 9 : règle morale. Il doit y avoir quelque chose dans l'eau qui donne de la vertu à tous ces bandits.

Quoi qu'il en soit, je connais bien *Les Chevaliers du Graal* et je suis saisi d'une inspiration soudaine. Je décide que ce prince sera plutôt Bretonnien et qu'il a fait partie des sans-visage, les meneurs des nobles rebelles de Bretonnie, ceux qui combattent réellement l'injustice. Me souvenant que la société bretonnienne ne se montre guère favorable envers les femmes qui désirent mener une carrière, je décide que mon prince est en réalité une femme. Elle a toujours conservé le secret sur son identité en Bretonnie, mais elle n'a plus besoin de s'inquiéter de cela à présent et c'est même un détail qui lui permet de rendre les choses plus difficiles pour ceux qui la recherchent. Elle se nomme Dhuoda.

Dhuoda était la cinquième fille d'un noble bretonnien. Depuis sa plus tendre enfance, elle a toujours voulu faire partie des chevaliers qui servent la Dame du Lac à cause des merveilleuses histoires qu'on lui a racontées à leur sujet. Naturellement, comme elle était femme, cette ambition lui était interdite. Son père est mort alors qu'elle était encore adolescente et c'est son frère aîné qui lui a succédé. Il s'est révélé si brutal que Dhuoda a décidé de s'opposer à lui. Elle a mené une double vie pendant plusieurs années et a fini par prendre le commandement de la bande de herrimaults locaux (les hors-la-loi vertueux). Il y a une quinzaine d'années de cela, son frère a décidé d'anéantir sa bande et Dhuoda a dû s'enfuir. Son frère a prétendu qu'elle avait été enlevée et assassinée dans des conditions horribles. Selon la rumeur, il a même exposé son corps afin de déchaîner la haine du peuple contre les hors-la-loi. Dhuoda ignore encore comment il s'y est pris.

À la tête de sa bande, elle a écumé les Principautés Frontalières pendant un certain temps puis, il y a dix ans, elle a pris la décision de créer son propre royaume. À l'origine elle espérait bâtir un royaume de justice, bien différent de la lamentable tyrannie de son frère. Hélas, ce rêve s'est révélé beaucoup plus difficile à réaliser qu'elle ne l'imaginait et la réalité s'est lentement chargée d'éroder ses idéaux. Néanmoins, elle se montre toujours extrêmement loyale envers ses subordonnés et sa longue expérience des relations avec les classes populaires fait qu'elle a beaucoup de mal à considérer les gens comme de simples inférieurs.

Il est fort probable que les aventuriers trouveront Dhuoda fort sympathique, ce qui pourrait donner lieu à des conflits moraux intéressants lorsque la campagne aura pris un peu d'ampleur et qu'ils penseront peut-être à établir leur propre principauté.

Relations diplomatiques

Masserschloss n'est pas une région paisible. La prochaine étape de notre création consiste à définir les relations qui existent entre les trois princes qui contrôlent cette région. Comme nous n'avons que trois princes, nous avons seulement trois relations possibles ; cela ne sera pas long.

Dieter et Dhuoda

Le jet de dés pour déterminer les relations diplomatiques entre ces deux individus me donne un 10 : la vengeance… une situation qui dure déjà depuis un an. La cause en serait une défaite. Quelle histoire pouvons-nous inventer avec cela ?

Bien, en regardant la carte, la frontière entre les territoires de Dieter et de Dhuoda est marquée par un cours d'eau, bien qu'aucun des deux princes ne contrôle sa berge de la rivière. Une bataille pour cette rivière serait un bon point de départ. Dhuoda étant motivée par la conquête, il paraîtrait logique qu'elle soit l'agresseur, mais pourquoi l'un des deux voudrait-il se venger ? Voyons, Dieter essaye de fonder une dynastie. Supposons qu'il ait eu un fils adulte à la tête des défenseurs et que celui-ci ait été tué pendant la bataille. Cela susciterait certainement sa fureur.

Dieter et Massimo

Pour les relations diplomatiques entre Dieter et Massimo, j'obtiens un 5 : une jalousie. Cela dure depuis six mois et l'origine de cette jalousie est le pouvoir personnel. À l'évidence, c'est Massimo qui a le plus de raisons d'envier Dieter. L'un des motifs les plus simples pourrait être la valeur militaire. La seule question, dans ce cas, est de savoir pourquoi cette jalousie ne date que de six mois. Que s'est-il produit pour motiver une telle réaction chez Massimo ?

Imaginons, par exemple, qu'il y ait eu dans le désert une bande de peaux-vertes particulièrement dangereuse. Ces créatures s'attaquaient à la fois aux terres de Dieter et à celles de Massimo. Leur chef était un monstre absolument terrifiant et, pour excuser son manque de conviction, Massimo a répandu la rumeur que ce chef était quasiment invincible sur le champ de bataille. Dieter, de son côté, ayant le sentiment qu'il était de son devoir d'éliminer cette menace, a attaqué les peaux-vertes et, affrontant leur chef en combat singulier, a réussi à l'éliminer avec une facilité déconcertante. La réputation de Massimo a quelque peu souffert à la suite de cet épisode et il est maintenant convaincu que Dieter veut le discréditer.

Massimo et Dhuoda

Pour leurs relations diplomatiques, j'obtiens un 1 : une alliance. Le jet de dés pour déterminer la durée de cette relation est de 27 : un an. Pour déterminer les raisons de cette alliance, mon premier tirage me donne 8 : ils sont parents. Cela n'a aucun sens car cela ne fait pas si longtemps que Dhuoda est arrivée de Bretonnie. J'effectue un nouveau tirage et j'obtiens 7 : un ennemi commun. Cette fois-ci, cela fonctionne. Ils sont tous les deux alliés contre Dieter.

Histoire récente



Je décide de ne pas toucher à l'histoire récente ; l'année qui vient de s'écouler a vu un certain nombre d'événements majeurs qui ont modifié la donne politique dans cette région, dressant Dieter contre Dhuoda et Massimo et faisant disparaître l'influence néfaste du nécromancien. Le moment est propice pour l'entrée en scène des PJ et toutes les complications qui ne vont pas manquer d'en découler.

Les autochtones



Je dois à présent définir la population de la région. Je décide de peupler une principauté après l'autre, pour ne pas perdre le fil de mes idées.

Dieter

Avant tout, il faut commencer par les villes éventuelles. La principauté de Dieter possède sans aucun doute une ville ; elle couvre probablement plus de 100 cases sur ma carte. En outre, c'est logique pour le déroulement de ma campagne. Je lance 3d10 et j'obtiens 19, ce qui signifie que la ville possède 2 900 habitants. Elle est donc assez grande pour cette région du monde. La ville, Masserschloss elle-même, doit se trouver dans la vallée fertile. Il s'agit d'une principauté d'importance moyenne et j'obtiens un 1 : on ne trouve qu'un seul village présentant un quelconque intérêt. Comme il y a déjà de quoi faire dans la région, je conserve ce résultat. Pour ce qui est des exploitations remarquables, j'obtiens 7 mais je trouve que c'est trop pour le moment ; je décide d'en créer deux pour commencer et de mettre les autres de côté.

Je baptise le village Piton du Griffon et les deux exploitations Belle Rivière et La Patte de Gunther. Ces noms ont certainement une histoire, mais je n'ai pas besoin de l'inventer tout de suite.

Masserschloss

J'ai déjà fixé la population de Masserschloss à 2 900 habitants, ce qui signifie que la ville possède déjà deux ressources économiques de

base, avant mon tirage pour déterminer ses caractéristiques. Je lance les dés pour sa troisième caractéristique et j'obtiens 04 : encore une ressource économique. Masserschloss est clairement l'un des piliers de l'économie régionale.

Pour les types de ressources, le premier tirage est un 9 : un marché, ce qui n'est guère surprenant, le second un 5 : un artisanat, et le troisième un 6 avec un bonus de +1, ce qui donne 7 : un deuxième artisanat.

Je lance les dés pour définir le type d'artisanat. Le premier jet me donne 88 : tonnellerie. Masserschloss est bien connue pour ses tonneaux et barriques. Le second jet me donne 56 : poterie. À Masserschloss, on fabrique des quantités de contenants pour toutes sortes de liquides, ainsi que de la vaisselle. Par conséquent, le marché attire certainement de nombreux marchands de vin et de bière des régions environnantes, désireux de vendre leurs marchandises pour couvrir les frais du voyage qu'ils ont entrepris afin de venir chercher des tonneaux de bonne qualité. De prime abord, Masserschloss ne paraît pas présenter d'intérêt immédiat du strict point de vue d'un aventurier, mais je décide que ce n'est pas plus mal. Cela fera une bonne base pour les joueurs.

Piton du Griffon

Pour la caractéristique de Piton du Griffon, les dés me donnent un 49 : des cultistes ! Voilà qui me convient à merveille. Le village possède 140 habitants, dont la majorité vénèrent les Sombres Pouvoirs en secret. Je le place dans les collines, non loin des badlands et je pars du principe que les cultistes projettent d'éveiller ce qui se cache dans les ruines ensevelies sous les bad-lands. Il faudra leur attribuer une divinité lorsque je décrirai ces ruines plus en détail.

Belle Rivière

Il n'y a que 13 habitants à Belle Rivière, ce qui fait penser à une famille étendue, avec peut-être deux ou trois ouvriers. J'obtiens un 62 : une ressource économique, puis un 2 : une ressource naturelle. Pour le type de ressource, mon jet me donne une mine de charbon. Il paraît clair que ce n'est pas une mine très importante si elle est exploitée par une seule famille. D'un autre côté, peut-être y a-t-il eu un problème avec cette mine, quelque chose que les joueurs pourraient aider à résoudre. C'est une explication possible. Donc il n'y a pas beaucoup d'habitants à Belle Rivière de nos jours, mais il reste des maisons abandonnées, datant du temps où la mine était plus active. Je l'installe dans les collines, au nord de la principauté.

La Patte de Gunther

On y trouve 17 habitants, peut-être deux familles qui vivent ensemble. Les dés me donnent 99 pour les caractéristiques de cette communauté : un élément remarquable. J'effectue un tirage pour en déterminer la nature et j'obtiens 7 : un monstre, qui s'intéresse tout particulièrement à cette exploitation. Je place la communauté dans les collines, en lisière du marais, mais je préfère attendre d'avoir déterminé quel genre de monstre rôde dans les parages pour décider de la nature de la créature en question.

Massimo

La principauté de Massimo couvre une soixantaine de cases et j'obtiens 5 en ce qui concerne les villes, ce qui signifie qu'il n'y en a pas. C'est logique : un bandit aurait du mal à conquérir une ville. C'est une petite principauté et j'obtiens ensuite un 3 : il n'y a donc qu'un seul village intéressant. Pour les exploitations, mon tirage m'en donne une seule. À l'évidence, les lourds impôts prélevés par Massimo ont chassé beaucoup de monde de son domaine.

Village

Pour la population, les dés me donnent 180 habitants et j'obtiens 95 pour les caractéristiques : encore un élément remarquable. Sur la table appropriée, j'obtiens un 5 : un hôpital. Je décide de baptiser la communauté Le Colombier et je la place juste en lisière des marais. Il accueille essentiellement les gens qui sont parvenus à traverser le marais et le désert empoisonné.

Les shalléens ont parfois des altercations avec les collecteurs de taxes de Massimo mais, en dépit de la propagande des shalléens, le prince reste un homme d'honneur. Il ne refuse jamais de les protéger lorsqu'ils sont gravement menacés. Il est très vraisemblable que les PJ y aboutiront à un moment ou un autre de la campagne et je note qu'il me faudra étoffer la description de cet endroit un peu plus tard.

Exploitation

C'est une communauté de 14 habitants et j'obtiens 79 pour ses caractéristiques : des cultistes. Je décide que la population est entièrement composée des membres d'une seule famille, fortement frappés de consanguinité, adorateurs de Slaanesh et qu'ils vivent dans les montagnes, juste à la frontière de la principauté. En vérité, ils ne se montrent pas très discrets sur leurs pratiques, mais comme ils sont très isolés personne ne les a encore remarqués. Ils peuvent constituer une bonne rencontre surprise si le groupe désire se rendre dans les montagnes. Cette communauté a besoin d'un nom : Aube Radieuse. Elle s'accroche au versant est d'une montagne et le lever de soleil y est particulièrement spectaculaire.

Dhuoda

La principauté de Dhuoda est relativement petite, à peu près une quarantaine de cases sur la carte. En ce qui concerne la présence d'une ville, les dés me donnent 03, donc aucune ville dans cette contrée. Au vu du terrain, cela paraît très plausible. Pour les villages intéressants, j'obtiens 4, ce qui signifie qu'il y en a 2 dans la région. J'obtiens également 4 exploitations, mais je décide de ne pas les créer toutes pour le moment.

Villages

Le premier village possède 130 habitants et j'obtiens une forteresse comme caractéristique. Je place ce village dans les collines du sud-est de la principauté, car une telle situation est plus facilement défendable. Il me paraît évident qu'il s'agit de la capitale de Dhuoda, fortifiée en prévision d'une éventuelle attaque de Dieter. En fait, les fortifications ont été améliorées au cours de l'année écoulée et certains travaux ne sont pas terminés. Dhuoda a rebaptisé cet endroit Le Bienfait de la Dame et elle y a fait bâtir une chapelle du Graal. Bien entendu, aucune Damoiselle du Graal n'y est jamais venue, mais quelques habitants du lieu ont commencé à s'intéresser à la foi de leur princesse.

Le second village possède 190 habitants et j'obtiens 98 pour sa caractéristique : un élément remarquable. J'obtiens 2 sur la **Table 3–7**, ce qui m'indique deux jets de dés supplémentaires sur la table des caractéristiques. Le premier est un 05 : une ressource économique et le second me donne 48, modifié à 58 (+10 du fait que le résultat précédent était une ressource économique) : un point stratégique. Mon tirage pour le type de ressource économique donne 1, soit une ressource naturelle. Je décide que je veux un matériau précieux, j'y place donc une mine d'argent.

Comme il s'agit d'un point stratégique, il me faut trouver un endroit approprié sur la carte. Le nord de la principauté me paraît convenir. J'ai un secteur de bad-lands et de marais coincé entre deux zones de plaine. Il pourrait y avoir une étroite bande de terrain reliant les deux zones en permettant le passage de la rivière et le village se trouverait à l'entrée de ce passage. Ainsi, il s'agit d'une communauté profitable, fortifiée et qui se trouverait vraiment en première ligne si la guerre éclatait entre Dieter et Dhuoda. Ce village s'appelle La Folie de Karl. Quelle était donc cette folie ? Au centre du village, on peut voir les vestiges d'un énorme hôtel de ville, assez grand pour concurrencer tous ceux que l'on peut voir dans l'Empire. Seuls les tracés de fondation et un coin du rez-de-chaussée ont été bâtis avant que Karl, son fondateur éponyme, ne perde le contrôle du village… d'où son nom.





Exploitations

La première exploitation possède une population de 24 habitants, ce qui indique probablement deux ou trois familles et j'obtiens 99 pour sa caractéristique : un élément remarquable. J'ai vraiment beaucoup d'éléments particuliers dans cette région. J'obtiens 9 sur la **Table 3–7** : un sorcier. Je situe cette exploitation dans le sud-est de la principauté, dans les collines non loin du Bienfait de la Dame. Je décide que ce sera une sorcière – appelons-la Ludmilla – et que la situation aura plus d'intérêt si elle est recherchée par les Collèges de Magie. Elle a des sympathies démocratiques et on l'a vue soutenir une manifestation d'agitateurs à Altdorf. Elle a réussi à fuir la ville avant que les autorités ne lui mettent le grappin dessus et cela fait quelques années qu'elle se cache ici, à Karsack. Cet endroit est habité depuis des décennies mais, grâce à sa protection, la population s'est développée ces dernières années. Je décide de ne pas lui attribuer de Collège pour le moment ; elle constitue une protectrice potentielle pour les PJ et je préfère attendre de savoir quel Collège les intéressera le plus.

L'exploitation suivante est peuplée de 17 habitants et j'obtiens 72 pour sa caractéristique : une ressource économique. Mon tirage me donne 1 pour cette ressource, c'est donc une ressource naturelle. J'effectue un nouveau tirage pour en définir la nature et j'obtiens 56 : une mine de cuivre. Comme il n'y a que 17 personnes, cette mine n'est sûrement pas très importante. Je baptise l'exploitation Pierredor et décide que la mine exploite un filon de cuivre relativement mince. Néanmoins, la veine de cuivre semble très longue et elle descend très profond. Bien que seuls deux ou trois mineurs puissent la travailler en même temps, cette mine est active depuis plus d'un siècle ce qui fait de Pierredor l'une des plus anciennes exploitations de la région. Cette ancienneté, ainsi que la richesse qui lui vient de son minerai, se reflètent dans ses maisons qui sont à la fois anciennes et très solidement bâties. Cette exploitation n'est pas suffisamment fortifiée pour être considérée comme une forteresse, mais elle est bien mieux défendue que la plupart des communautés de ce type. Je l'installe dans la plaine boisée, au milieu de la principauté.

Bien qu'il me reste deux exploitations à créer, je décide de laisser les choses en l'état pour l'instant et de m'intéresser aux territoires qui s'étendent entre les principautés.

À l'extérieur des principautés

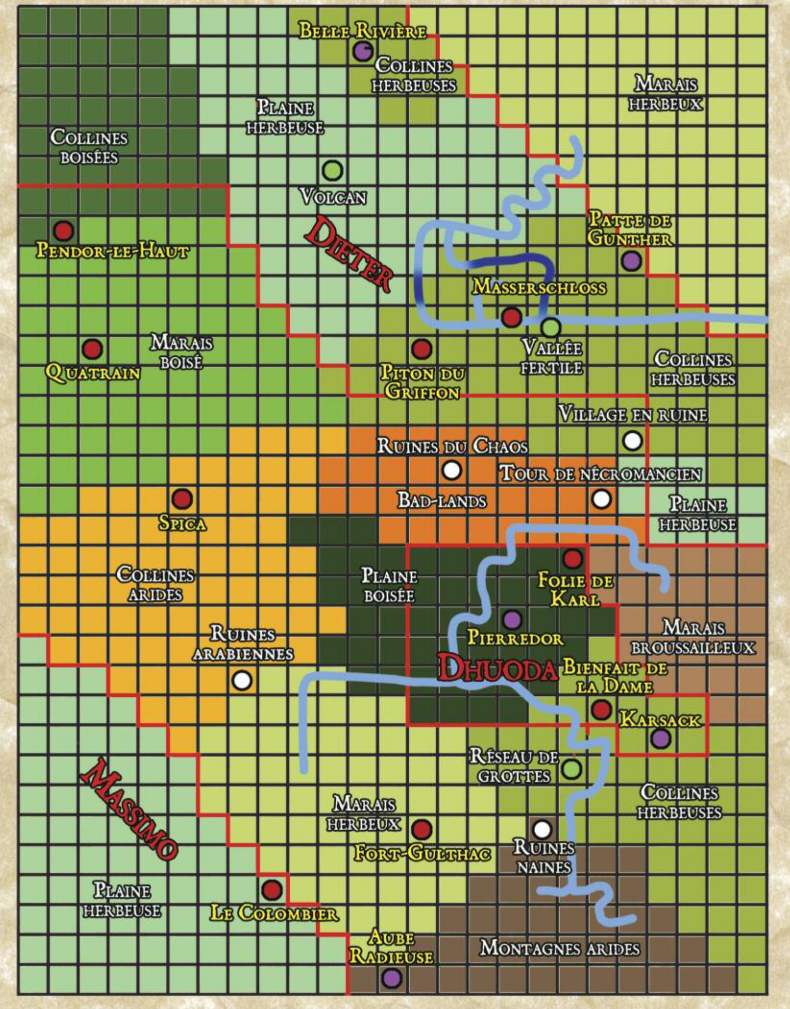
En général, on ne trouve pas de villes sur les territoires extérieurs aux principautés et en examinant ma carte je ne vois aucune raison pour en installer une précisément dans cette région. On ne peut pas dire qu'il s'y trouve des territoires de premier choix restés sans propriétaires. J'obtiens 10 à mon tirage sur la **Table 3–1** : six villages C'est beaucoup mais assez cohérent par rapport à la superficie de territoire considéré, cependant je n'ai pas envie de créer toutes ces communautés. Je décide de me limiter à quatre.

Le premier village a 270 habitants et j'obtiens 69 pour sa caractéristique : des cultistes. Une telle population de cultistes représente une petite armée et pourrait devenir un élément majeur de la campagne au fil de son déroulement. Toutefois, pour le moment, ils se contentent de faire comme s'ils habitaient un village ordinaire, en attendant le signal de leur cruelle divinité. Je le place dans les collines au nord-ouest de la région, assez proche des frontières de la principauté de Dieter.

En réfléchissant un peu, je pense que Tzeentch serait sans doute le meilleur choix, car c'est le dieu le plus susceptible de favoriser les plans subtils et à longue durée. Il est probable qu'il y a des envoûteurs, des thaumaturges et des sorciers du Chaos dans cette communauté et ils ont certainement des agents dans la région. En vérité, cela ferait un décor idéal pour la confrontation finale avec un culte du Chaos clandestin. Je baptise ce village Pendor-le-Haut.

Le second village a 190 habitants et j'obtiens 07 pour sa caractéristique : une forteresse. Ces gens ont sûrement survécu grâce à des défenses capables de repousser la plupart des pillards. Je place ce village dans le marais qui sépare les domaines de Massimo et de Dhuoda. La population est principalement constituée d'écumeurs des marais. Dans le passé, l'un des leurs, après avoir réussi sa carrière d'aventurier, est revenu en rapportant une fortune suffisante pour aider le village à édifier d'excellentes fortifications en tirant parti de l'environnement naturel. Les villageois ont déjà repoussé des hordes d'orques dix fois supérieures à leur nombre et ils sont extrêmement fiers d'eux-mêmes. Cet endroit m'a tout l'air d'un village d'origine idéal pour des aventuriers. Il porte le nom de Fort-Gulthac, d'après l'aventurier qui a financé les fortifications.

La population du troisième village est de 130 habitants et j'obtiens 53 pour sa caractéristique : une ressource économique. Pour le type



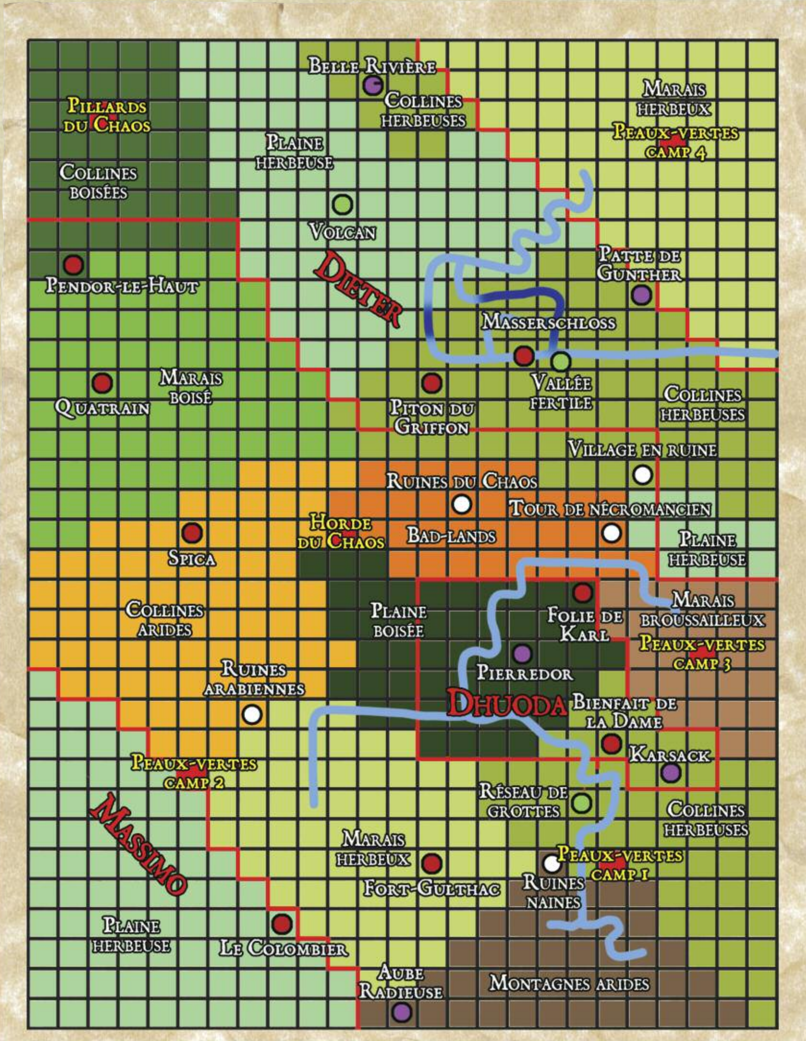
Masserschloss IV : Communautés

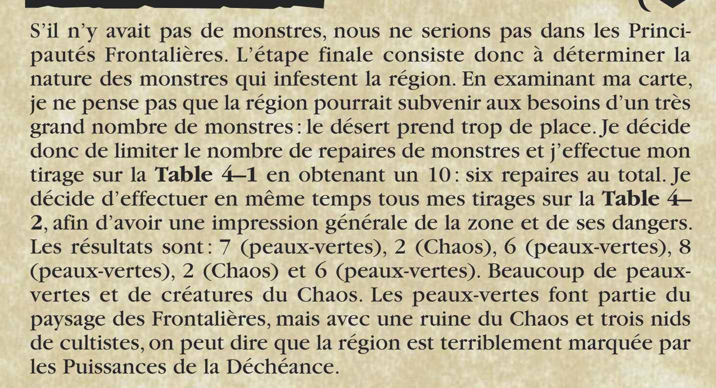




de ressource, les dés me donnent 6 : un artisanat et le type d'artisanat est la cordonnerie. Non, ça n'a pas de sens. Pourquoi seraient-ils isolés à ce point ? Ils iraient s'installer ailleurs. Essayons à nouveau : menuiserie. Voilà qui est mieux. Je les place dans le marais boisé, à l'ouest, dans un secteur où l'on trouve des essences particulièrement rares et précieuses qui ne peuvent pousser que dans ces conditions. Les artisans du village fabriquent et exportent des objets magnifiques. Leur principal débouché est sans aucun doute Masserschloss. Par ailleurs, ils vendent certainement du bois aux tonneliers de cette ville. Appelons ce village Quatrain ; il fut fondé par un Bretonnien.

Le quatrième village a 190 habitants et les dés me donnent 63 pour sa caractéristique : une ressource économique. Je décide que cette ressource est une mine et j'obtiens 67 pour le type de mine : de l'étain. Étant donné que les mineurs doivent nécessairement s'installer à proximité de leur site d'exploitation, je place ce village dans les collines de la zone désertique. La plus grande partie de l'étain est écoulée à Masserschloss, la plate-forme économique locale, mais la principauté de Dhuoda est plus proche et celle-ci aimerait sans doute attirer vers elle une plus grande proportion de la production. Ce village se nomme Spica et sa population est largement constituée de personnes d'origine tiléenne.





Les monstres

S'il n'y avait pas de monstres, nous ne serions pas dans les Principautés Frontalières. L'étape finale consiste donc à déterminer la nature des monstres qui infestent la région. En examinant ma carte, je ne pense pas que la région pourrait subvenir aux besoins d'un très grand nombre de monstres : le désert prend trop de place. Je décide donc de limiter le nombre de repaires de monstres et j'effectue mon tirage sur la **Table 4–1** en obtenant un 10 : six repaires au total. Je décide d'effectuer en même temps tous mes tirages sur la **Table 4–2**, afin d'avoir une impression générale de la zone et de ses dangers. Les résultats sont : 7 (peaux-vertes), 2 (Chaos), 6 (peaux-vertes), 8 (peaux-vertes), 2 (Chaos) et 6 (peaux-vertes). Beaucoup de peaux-vertes et de créatures du Chaos. Les peaux-vertes font partie du paysage des Frontalières, mais avec une ruine du Chaos et trois nids de cultistes, on peut dire que la région est terriblement marquée par les Puissances de la Déchéance.

Le Chaos

Je décide de m'occuper en premier des créatures du Chaos. Sur la **Table 4–3**, mon premier jet est un 7, qui me donne 75 créatures. Ceci implique un bonus de +20 à mon tirage suivant, sur la **Table 4–4** ; le 36 que j'obtiens devient donc un 56 après modification et le groupe est mené par un gor. Le bonus de +4 au tirage sur la **Table 4–5** signifie que je n'ai pas besoin de relancer les dés : le résultat sera obligatoirement un mélange d'hommes-bêtes et de mutants. Étant donné la faiblesse de leur chef, il s'agit forcément d'une troupe de pillards. Je situe leur tanière dans les collines boisées, au nord-ouest de la principauté de Dieter. Ils sont suffisamment nombreux pour poser un grave problème. Ils se trouvent également au voisinage d'un village de cultistes de Tzeentch qui les aident vraisemblablement. Il est même possible que ceux-ci les utilisent de temps en temps comme troupes de choc ou pour se débarrasser des intrus.

Mon second jet sur la **Table 4–3** est un 6, qui me donne 50 créatures. Mon tirage sur la **Table 4–4** est un 92 modifié, qui devient 112, ce qui indique un démon. Ce groupe est important et doit être composé d'hommes-bêtes et de mutants. Je place ce repaire dans les bad-lands, au centre de la région ; grâce à sa magie, le démon aide les autres à survivre dans le désert. Ils effectuent de nombreux pillages dans la région, mais le démon a des projets liés aux ruines du Chaos enfouies sous la surface des bad-lands. Il désire probablement ouvrir les ruines, libérer le démon qui y est emprisonné et prendre la tête des forces du Chaos afin de conquérir toute la région. Néanmoins, s'il ne peut pas le faire immédiatement, c'est qu'il y a certainement une bonne raison à cela. Je déterminerai ceci plus tard, en structurant la campagne et en développant l'épisode qui tourne autour des ruines du Chaos.

Les peaux-vertes

J'ai à présent quatre groupes de peaux-vertes à mettre en œuvre. Pour le premier groupe, je lance les dés et j'obtiens 750 snotlings, 500 gobelins, aucun troll, 5 orques et aucun orque noir. Voilà une formation intéressante, un groupe de belle taille, capable de contrôler une zone considérable. Les dés me donnent 70 cases pour ce groupe et je le place au coin de la carte, dans l'extrême sud-est.

Pour le second groupe, j'obtiens 10 snotlings, 1 000 gobelins, 1 troll, 100 orques et 50 orques noirs. Ce groupe est également assez important pour avoir une vaste zone d'influence, de 89 cases dans ce cas. Il trouve sa place dans le désert.






Le groupe suivant se compose de 25 snotlings, aucun gobelin, 2 trolls, 5 orques et 1 orque noir. Il s'agit d'une petite bande de pillards avec quelques snotlings à sacrifier en première ligne, des trolls pour soutenir les attaques grâce à leur puissance et des orques à la supervision des opérations. Je place la tanière de ce groupe dans le marais broussailleux de l'est et décide qu'il s'agit d'une bande nomade qui lance des raids à la fois contre Dhuoda et Dieter, selon l'humeur du moment.

Pour le dernier groupe, j'obtiens 100 snotlings, 5 gobelins, 1 troll, 10 orques et 50 orques noirs. Une bande de pillards assez puissante, avec un nombre d'orques noirs un peu surprenant. Peut-être ceux-ci se sont-ils séparés d'une autre horde, extérieure à cette région, et dans ce cas les orques noirs sont en pleine phase de recrutement. Je situe leur base dans les marais du nord-est et décide qu'ils sont également nomades.



Pour conclure

Devant cette carte, on peut clairement voir que la région peut se diviser en trois grandes zones. Dans le nord, Masserschloss est une principauté relativement sûre, avec un dirigeant bien décidé à établir sa dynastie. Elle est parfois menacée par les monstres qui rôdent au voisinage de sa frontière et il y a quelques conflits avec la principauté du sud-est, mais il est peu probable qu'elle disparaisse dans un futur immédiat.

Au sud, deux petites principautés luttent pour la suprématie avec deux importantes bandes de peaux-vertes. Comme l'un des deux princes est récemment entré en conflit avec Masserschloss, il est difficile de savoir si ces entités politiques parviendront à résister bien longtemps.

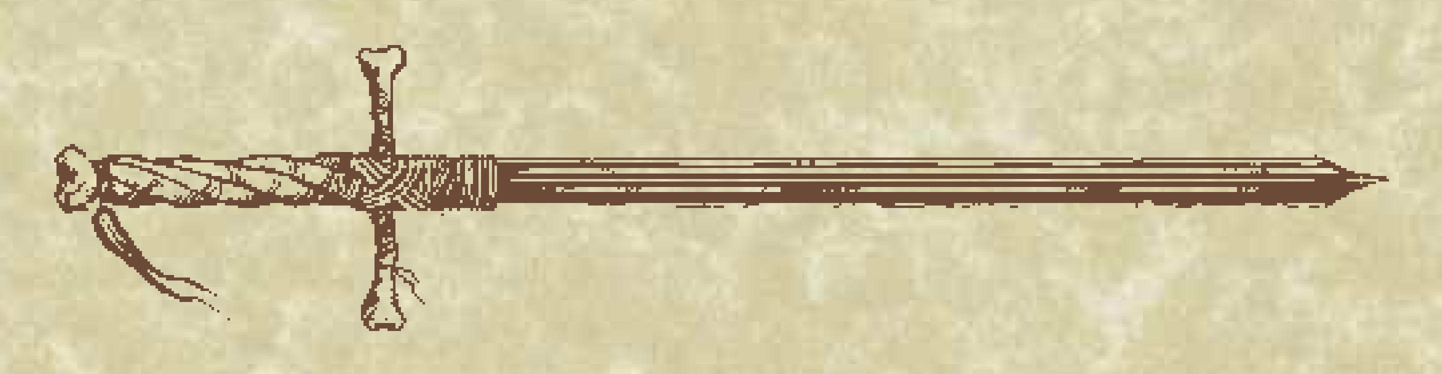
Le désert central est dominé par les forces du Chaos. Une ruine du Chaos oubliée répand son influence maléfique sur la région et plusieurs groupes d'adorateurs des Sombres Pouvoirs ourdissent leurs machinations autour de cette ruine.

En plus de cela, nous avons les ruines de la tour d'un nécromancien disparu de manière assez mystérieuse, ce qui nous fait un joli petit mystère à résoudre pour les PJ et constitue une histoire à part entière.

On peut élaborer de nombreuses aventures à partir de tous ces éléments. Les PJ pourraient entrer en scène à Fort-Gulthac, repousser les attaques des peaux-vertes et partir comme d'audacieux aventuriers, semblables au puissant Gulthac avant eux, dans l'espoir de défaire les peaux-vertes. Fort-Gulthac constitue également un point de départ tout à fait approprié pour un groupe désireux de fonder sa propre principauté.

D'autre part, Dhuoda est une princesse très sympathique et les PJ pourraient se mettre à son service afin d'aider sa principauté à résister alors que tout se dresse contre elle. Mais ils pourraient également travailler pour Massimo et avoir l'intention de le trahir après avoir gagné sa confiance.

Il est également possible de donner une tout autre ambiance à la campagne en faisant démarrer les PJ dans la ville de Masserschloss. Dans ce cas, ils n'ont aucun besoin de s'inquiéter de la disparition de leur communauté et peuvent se concentrer sur l'exploration des ruines, la résolution du mystère du nécromancien, la résistance aux complots des forces du Chaos et ambitionner de devenir de puissants aventuriers sans jamais se préoccuper de politique ni de prendre le pouvoir. Masserschloss étant une ville marchande, les personnages peuvent être originaires de n'importe quelle région du Vieux Monde et être arrivés là après avoir fui les conséquences d'événements survenus dans leur passé.





OBJECTIFS GLOBAUX

« La vie n'est jamais morose par ici. Nous n'avons pas d'Empereur, de Grand Théogoniste ou autre absurdité impériale pour nous embêter. Quand un dirigeant s'avère mauvais, nous le remplaçons. Bien sûr, cela ne se fait pas sans douleur pour l'intéressé, mais c'est ainsi que vont les choses ici. »

— Marius Dillagio, courtisan

Chapitre V



Les Principautés Frontalières apparaissent comme un décor idéal pour bien des aventures de *WJDR*. L'endroit est un lieu de mystère, propice aux aventures épiques, mais aussi aux luttes sanglantes où se révèlent les braves. Les Frontalières sont parfaitement adaptées à tout ce que les personnages joueurs peuvent faire dans l'Empire ou ailleurs. Contrecarrer les complots du Chaos, se dresser contre les déferlantes de peaux-vertes, raser un bourg, explorer une ancienne crypte, tout cela y est possible et témoigne de l'adaptabilité de la région.

Il est néanmoins un domaine dans lequel les Frontalières surpassent toute autre région du Vieux Monde ; c'est le meilleur endroit pour les aventures qui voient les personnages joueurs arriver à la tête d'une portion significative du monde. Dans la plupart des contrées civilisées, il est difficile d'accéder au statut de chef, mais dans les Principauté Frontalières, on s'attend par essence à voir les seigneurs se succéder. Même un ratier peut devenir prince et personne ne dira du mal de son ancienne profession (du moins, ne lui dira en face)… à moins, bien entendu, qu'il montre des signes de faiblesse.

C'est une autre raison qui fait des Principautés Frontalières une contrée idéale pour ce type d'aventure ; le statut des seigneurs y est précaire et aucune autorité supérieure ne vient l'asseoir. Les personnages joueurs qui deviennent princes devront continuer à battre la campagne et les souterrains pour préserver leur rang. L'accession au pouvoir n'est alors que le début de la campagne. Nul besoin de justifier pourquoi un prince va lui-même affronter une bande orque ; il le fait parce qu'il n'a personne à envoyer à sa place.

S'EMPARER DU POUVOIR ET LE CONSERVER

Cette partie du livre traite de la manière de devenir prince et de le rester. Elle est divisée en cinq chapitres. Le premier, celui que vous êtes en train de lire, se penche sur les objectifs de base et les règles très simples qui nous permettront d'arbitrer tous ces aspects.

Le second aborde la manière dont on renverse un prince en place et dont on consolide ensuite son statut. Le troisième se penche sur le développement du pouvoir et la conquête de nouvelles communautés libres ou déjà sous l'autorité d'un seigneur. Le quatrième traite des autres seigneurs et des raisons qui peuvent les pousser à vous attaquer. Enfin, le cinquième chapitre étudie les soucis internes : les trahisons à la cour, les soulèvements paysans et les défections des autres seigneurs.

Le but de ce chapitre est de vous aider à mener une campagne dans laquelle les personnages joueurs parviennent à la tête d'une principauté et font face aux problèmes qui émergent. Il s'efforce de le faire dans un univers sombre d'aventures périlleuses.

Univers

Les personnages deviennent princes dans un monde, un univers. Leurs actes ont des conséquences et les autres habitants de ce monde ne sont pas juste là pour attendre d'être assimilés. Les chapitres précédents avaient pour mission de vous aider à concevoir un univers ou, du moins, une partie d'univers, dans lequel les personnages pourront agir. Nombre des idées de ce chapitre traitent de la manière dont cet univers pourra réagir à l'accession des PJ au pouvoir.

Aventures



WJDR n'est pas un jeu de gestion de ressources. Non pas que nous méprisions ce type de jeu, mais tel n'est pas le propos du nôtre. Ainsi, les règles et conseils proposés dans ce chapitre ne s'intéressent qu'aux aventures dans lesquelles les personnages joueurs sont susceptibles de s'engager. Bien entendu, il arrive parfois que tout un scénario se déroule au sein de leur château, mais ça n'en reste pas moins une aventure.

C'est ainsi que l'unité de temps de base de ces règles est l'aventure. Au bout d'un certain nombre d'aventures de la part des PJ, les choses évoluent. Par ailleurs, les totaux générés par ces règles changent en fonction de ce que les personnages font, ou ne font pas, dans leurs aventures.

Il n'y a pas de règle pour déterminer le produit des récoltes annuelles ou pour définir le pourcentage de sujets qui soutiennent l'autorité des PJ. Ces règles sont là pour décider du moment où se

présente un certain type d'aventure et la manière dont l'issue d'une aventure affecte l'arrivée de la suivante.

Périlleuses

Les aventures qui interviennent dans l'acquisition et la conservation d'une principauté sont dangereuses. Les personnages joueurs peuvent y mourir. Même les aventures a priori strictement politiques ne sont pas à l'abri du poison ou d'une lame cachée et assassine. Compte tenu du climat politique des Frontalières, ces situations y sont favorisées, ce qui ne peut que vous inciter à y mener de telles campagnes.

Sombre



Enfin, il ne faut pas oublier que l'univers de *WJDR* est sombre, ce qui modèle ces règles de deux manières.

Tout d'abord, quels que soient les efforts déployés par les personnages, cela n'aura aucun effet notable sur le monde à l'échelle internationale. Leur principauté restera modeste, sous la menace permanente de soucis internes comme externes. Les PJ ne pourront jamais se reposer sur leurs lauriers. En cours de route, ils pourront déjouer d'importants dangers pour le Vieux Monde, mais il n'est pas question pour eux d'améliorer la situation de manière durable. Quel que soit leur degré de réussite, l'Empire, les nains et les autres nations humaines ne les considéreront jamais comme autre chose que des bandits et des parvenus.

Ensuite, dans le meilleur des cas, cet aspect oblige les personnages à être ambigus d'un point de vue moral, dans le meilleur des cas. Les princes qui gouvernent avec justice, qui font preuve de miséricorde et qui honorent les traités qu'ils signent s'exposent aux attaques répétées d'ennemis aussi bien extérieurs que très locaux. Les bénéficiaires de la pitié profiteront de ce répit pour comploter un nouvel assassinat, tandis que les princes voisins ne voient dans les accords qu'une couverture pour les préparatifs de la prochaine invasion. Toute tentative visant à respecter les droits de l'homme, notamment pour juger un crime, ne fera justement qu'accroître dangereusement la criminalité.

Il faudra donc peut-être prendre certaines précautions. De nombreux joueurs affectionnent ce genre d'univers particulièrement rude, où leurs choix leurs permettront de survivre et non

POINTS DE DESTIN

Comme il est expliqué dans *WJDR*, les points de Destin ne doivent être attribués que lorsque les personnages accomplissent quelque chose de grand. Ce livre part du principe que surmonter une menace qui ne concerne que la principauté des personnages ne peut constituer une telle prouesse. Ils ne peuvent ainsi gagner de points de Destin en vainquant une menace à leur seule autorité.

Cette règle est plutôt dure, dans la mesure où elle implique que les personnages seront à cours de points de Destin, à moins de se montrer véritablement impitoyables contre leurs ennemis pour trouver le temps de mener des aventures parallèles. En revanche, cela met l'accent sur le fait que les personnages ne construisent rien de majeur en fondant leur propre principauté.

Cette règle n'a cependant pas d'effet direct sur les autres que présente ce livre et peut facilement être modifiée pour mieux correspondre à votre style de jeu. Vous pouvez par exemple octroyer des points de Destin dans les seuls cas où les personnages parviennent à résoudre une situation sans recourir à la brutalité ou l'injustice. Quand on connaît les autres règles, on comprend que la mission de tels PJ ne se fera pas sans heurt.







d'accumuler les récompenses ; c'est d'ailleurs souvent ce qui les a attirés au départ vers *WJDR*. D'autres accepteront la possibilité de ne pas émerger du lot, mais espéreront tout de même voir leurs personnages réussir sans pour autant devenir des antihéros, voire des ennemis publics. Et d'autres encore accepteront de se vautrer dans l'ambiguïté morale, mais attendront une certaine réussite en contrepartie.

Dans ces cas, il vous faudra adapter les conventions aux joueurs. N'oubliez jamais que l'objectif est de s'amuser. Il ne devrait pas être compliqué de donner plus d'importance à la justice ou de faciliter le développement de la perfidie dans une principauté, pour faire en sorte que la tyrannie fasse taire toute opposition interne.

Quoi qu'il en soit, il peut être intéressant d'essayer la solution proposée dans un premier temps, pour voir ce que les joueurs en pensent. Même s'ils croient au départ ne pouvoir prendre du plaisir que par la gloire et la réussite de leur personnage, ils s'apercevront peut-être que tel n'est pas le cas. S'ils sont frustrés par l'approche « sombre », ils sauront exprimer précisément ce qui les gêne. Discuter ainsi avec vos joueurs vous permettra de trouver le juste niveau de férocité.

Remarquez bien que ce caractère sinistre de l'univers n'est pas incompatible avec l'humour et ne doit pas proscrire les plaisanteries grasses et les mauvais calembours. Par sombre, nous entendons impitoyable, qui ne favorise pas la vertu, sachant que même le vice ne peut pas grand-chose contre les hordes de peaux-vertes et les serviteurs affamés du Chaos. Les tyrans sarcastiques et provocateurs sont au moins aussi sombres que ceux qui se parent de noir et n'adressent jamais le moindre sourire, surtout si c'est vous qui interprétez le despote.

ARBITRER L'AUTORITÉ

Les règles qui permettent de tenir compte des problèmes rencontrés par le prince sont volontairement simplistes. On compte deux valeurs : Trouble intérieur et Trouble extérieur, débutant toutes deux à zéro. Chaque fois que le groupe termine une aventure, ajoutez 5 à chaque total. Ainsi, si les personnages partent en mission dans des ruines dont ils reviennent avec un puissant objet magique, les deux valeurs augmentent de 5 points. Chaque fois qu'une valeur atteint 25, un souci du type adéquat se présente. Les problèmes internes sont traités dans le **Chapitre VII**, tandis que les soucis extérieurs le sont au **Chapitre VIII**. Les aventures qui n'influencent en rien la situation politique de la principauté n'ont pas d'autre effet sur ces valeurs.

Celles qui, au contraire, ont des répercussions politiques réduisent le total, avant l'ajout des 5 points. Le montant de la réduction dépend du niveau de réussite de l'aventure et du brio avec lequel elle s'est conclue. Si les personnages ont échoué, les valeurs peuvent être augmentées avant même l'ajout des 5 points. Cette règle s'applique aussi bien aux aventures dans lesquelles les personnages se sont engagés de leur propre initiative qu'à celles dans lesquelles ils plongent en réagissant à une menace extérieure. Les descriptions des aventures des rubriques suivantes devraient vous suffire pour estimer la manière dont la réussite influence les valeurs. Les aventures locales (intérieures) ont un effet sur le Trouble intérieur et inversement, car les signes de force et de faiblesse sont perçus depuis les deux scènes politiques. La plupart des aventures ont néanmoins plus d'effet sur la valeur qui apparaît d'emblée comme la plus pertinente.

LONGUEUR DES AVENTURES

Comme nous l'avons vu, les règles permettent aux personnages d'entreprendre cinq aventures indépendantes avant de voir leurs deux valeurs de Trouble atteindre le seuil critique. Si l'on part du principe qu'une aventure classique demande en moyenne trois séances de jeu, un groupe qui se réunit deux fois par mois aura six mois de jeu pour prendre ses marques dans la gestion d'une principauté, après quoi les soucis vont se présenter.

Si vos aventures demandent plus de temps, cela peut devenir très long. Vous pouvez alors réduire le seuil critique à 15, voire 10. En dessous de 10, cela se complique, car les personnages n'ont presque aucun espoir de faire face à autre chose que des crises continuelles au sein de leur principauté. Laissez-les respirer, qu'ils puissent lutter de temps en temps contre un culte du Chaos, s'ils en ont envie. Les joueurs, comme les MJ, se lassent généralement quand les séances finissent par trop se ressembler.

N'augmentez pas le seuil critique, même si vos aventures sont plus courtes. Les personnages sont à la tête d'un territoire dans une contrée très instable ; il leur faudra la défendre bec et ongles.

Les 5 points qui s'ajoutent automatiquement quand une aventure est achevée le sont aux deux valeurs, après application de toutes les modifications indiquées dans la description de l'aventure. Ainsi, si une issue est décrite comme engendrant une réduction de 5 points, cela signifie que la valeur totale reste inchangée, car elle augmente également de 5 points après cette modification.

Il est fort probable que les deux valeurs atteignent ou dépassent simultanément un total de 25. Dans ce cas, l'aventure liée à la valeur la plus élevée intervient en premier (en cas d'égalité, tirez à pile ou face ; face pour intérieur et pile pour extérieur). On se retrouve avec trois résultats possibles pour cette aventure.

1. La réduction engendrée réduit les deux valeurs en dessous de 25. Ce résultat laisse un peu de temps aux joueurs pour faire autre chose, comme étendre leur territoire ou partir en quête de butin.

2. La réduction fait passer l'une des valeurs en dessous de 25, l'autre restant supérieure ou égale à ce total. Dans ce cas, une aventure liée à la valeur la plus élevée intervient, peu de temps après la résolution de la première.

3. La réduction laisse les deux valeurs au-dessus de 25. Les deux problèmes interviennent alors simultanément. Il est presque impossible de mener deux aventures de front, ce qui promet une grave crise pour la communauté. De fait, il y a fort à parier que les personnages joueurs ne resteront pas princes bien longtemps. C'est voulu : il leur faudra résoudre les problèmes de manière plus avisée s'ils veulent rester au pouvoir.

C'est à vous de décider si les joueurs doivent avoir connaissance de leurs valeurs en cours. Étant donné l'adversité à laquelle ils devront faire face, il ne serait pas trop clément de les en informer. Ils sauront ainsi s'il est nécessaire de résoudre un problème spécifique en profondeur. Une valeur élevée qui reste inférieure à 25 peut également les inciter à entreprendre des aventures apportant une réduction, et donc à rester concentrés sur leur principauté.

Structure de la campagne



La plupart des campagnes ne débutent pas avec des personnages qui cherchent d'emblée à devenir princes, même si certains joueurs peuvent avoir ce genre d'ambition. D'une manière générale, un personnage dans sa première carrière n'est pas censé pouvoir s'emparer d'une principauté et la gérer. Si un personnage tente cette prouesse, n'hésitez pas à lui opposer une adversité supérieure à ce qu'il peut surmonter.

Des personnages en cours de deuxième carrière peuvent commencer à envisager le statut de prince. Si les joueurs expriment un intérêt pour ce type de campagne, c'est le moment de lancer les hostilités. Il faut que les personnages connaissent assez bien la région pour choisir des terres où fonder leur principauté ou un seigneur à

AVENTURES DANS LES RUINES

Les idées d'aventure des chapitres suivants concernent essentiellement les relations entre princes, leurs sujets et les antres monstrueux. Les ruines sont peu abordées, car d'une manière générale, les aventures dans de tels sites sont indépendantes. Il y a tout de même certaines situations dans lesquelles ce n'est pas forcément le cas.

Les personnages peuvent par exemple pénétrer dans des ruines et libérer une menace pour toute la principauté, ce qui peut correspondre à un ensemble d'aventures de monstres en maraude (cf. **Chapitre VIII : Problèmes extérieurs**). De même, ils peuvent inhumer une puissante arme, ce qui sera un atout certain pour toute conquête militaire (cf. **Chapitre IX : En quête d'ennuis**). Il y a également la situation où ils découvrent une mine oubliée au sein de la ruine, ce qui leur donne l'occasion de lancer une exploitation, comme le propose le **Chapitre IX**.

Dans ces cas, vous pouvez ignorer l'augmentation de 5 points à apporter aux valeurs de Trouble, car si l'on regarde les choses avec une vision plus globale, le lien étroit entre l'aventure dans les ruines et ses conséquences en font une seule et même aventure.

GROUPES ET PRINCES

La plupart des principautés sont gouvernées par des individus uniques, alors que la plupart des personnages joueurs évoluent en groupe. Nous avons donc un petit souci de cohérence. Le moyen le plus simple de le contourner consiste à faire prince l'un des PJ, les autres faisant office de proches conseillers.

On peut néanmoins imaginer une principauté gouvernée par un groupe d'oligarques, au sein duquel tous les personnages sont égaux. Dans ce cas, ajoutez 7 à chaque valeur de Trouble à la fin de chaque aventure. Les dirigeants ainsi regroupés sont perçus comme plus faibles que les princes individuels, car tout groupe est sujet aux tensions internes, propices à l'émergence de soucis. Les personnages, et donc les joueurs, sont censés savoir cela.

Dans le premier cas, il serait intéressant que les joueurs aient une discussion pour décider de celui qui sera le prince officiel. Ce débat a d'ailleurs toutes les chances de s'avérer passionnant.

renverser. Les aventures consistant à s'arroger le pouvoir d'un prince sont traitées dans le **Chapitre VI : Devenir prince**, la situation qui se présente juste après le renversement étant également décrite. Si les PJ cherchent au contraire à s'emparer d'une communauté indépendante pour développer leur royaume, la situation correspond à ce qui est décrit dans le **Chapitre VII : Problèmes internes**. Le **Chapitre VIII : Problèmes extérieurs** et le **Chapitre IX : En quête d'ennuis** traitent de ce qui se passe quand les personnages sont à la tête d'une principauté.

Les personnages joueurs princes risquent fort de perdre leur territoire à un moment ou un autre. Les règles traitant des problèmes rencontrés sont conçues pour compliquer la tâche de ceux qui veulent rester au pouvoir indéfiniment. À l'inverse des PNJ, les PJ princes disposent de points de Destin, si bien qu'ils devraient survivre à la chute de leur royaume. Cela leur ouvre la possibilité de se venger contre l'usurpateur, voire de récupérer leur principauté. Ils auront aussi la possibilité d'abandonner les Frontalières pour aller dans le nord, lutter contre le Chaos ou se joindre à ses forces.

Structure de cette partie de l'ouvrage

Cette partie des *Royaumes Renégats* est censée vous aider à concevoir des campagnes dans lesquelles les personnages fondent et défendent leurs propres principautés. Ainsi, les chapitres qui suivent ne vous proposeront pas d'aventure détaillée, de même que les précédents ne vous ont pas décrit une région spécifique des Principautés Frontalières. En outre, vous ne trouverez pas de tables de détermination aléatoire. Une campagne ne se conçoit pas comme cela.

Au lieu de cela, les chapitres à venir vous présentent une douzaine de types d'aventure. Pour chacun, divers éléments seront décrits et nous parlerons des moyens de les lier. Les grandes lignes de chaque type vous indiquent quels éléments doivent être satisfaits pour que l'aventure soit accomplie ou pour passer à un autre élément. Tous ces aspects ont été conçus de manière à faciliter la création d'aventures non linéaires, dans lesquelles les voies de la réussite sont multiples.

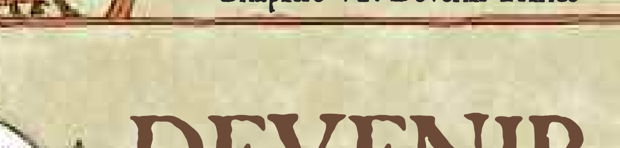
Il vous faudra donc un peu de travail pour en faire de véritables scénarios, mais pour l'essentiel, cela consistera à « combler les blancs », ce qui ne devrait pas poser trop de problèmes, vu que l'environnement de jeu est maintenant clair dans votre esprit. Si vous souhaitez mener une aventure avec des monstres en maraude, les antres que vous avez créés dans la partie **Univers** devraient vous indiquer le type de monstre et ce qu'ils pillent. Ces aventures où vous n'avez qu'à remplir les trous ne sont certes pas d'une application aussi directe que les aventures toutes faites, mais leur création est bien plus rapide que si vous deviez tout préparer de A à Z.

Par ailleurs, la dernière partie de chaque idée d'aventure vous donne l'influence du scénario sur les deux valeurs de Trouble. Cela vous permettra de créer une campagne avec une certaine continuité et des conséquences qui dépassent le cadre de la simple aventure. Si les personnages contrecarrent une menace extérieure, leurs voisins les laisseront tranquilles pendant quelque temps. En revanche, s'ils ne parviennent pas à réprimer une rébellion intestine, ils s'exposeront à d'autres attaques.

Les valeurs de Trouble vous suggèrent un type d'aventure pour enchaîner avec la précédente, mais c'est votre connaissance de la région qui doit dicter sa physionomie exacte. Vous ne devriez pas avoir de souci pour étoffer l'ossature de l'aventure proposée et obtenir un scénario unique.

Les chapitres de la partie **Campagne** n'abordent pas tous les types d'aventure que peuvent rencontrer ceux qui dirigent une principauté, loin de là. Ils couvrent néanmoins les plus courants et les plus facilement adaptables, ce qui assure leur utilité. Ils sont là pour vous assister quand l'inspiration vous fait défaut. Si tel n'est pas le cas, jouez votre idée d'aventure sans vous soucier de savoir si elle correspond à l'une des structures scénaristiques proposées. Les nombreux exemples fournis devraient en outre suffire à déterminer comparativement l'influence de votre aventure sur les valeurs de Trouble.




DEVENIR PRINCE

« On ne peut pas vraiment parler de meurtre. Appelons plutôt ça un changement de direction. »

—Uden Fremp, prince et ancien ratier

Chapitre VI



Dans les Frontalières, la seule condition requise pour devenir prince est de disposer d'un nombre minimum de sujets. Même les indésirables comme les personnages classiques peuvent accéder à ce statut, et beaucoup le font. Toutefois, la chose n'est pas aisée même pour ceux qui héritent d'un tel poste. Ce chapitre présente aux personnages joueurs trois façons d'accéder au pouvoir dans les Frontalières : trahir leur prince, en assassiner un ou s'emparer d'une ville qui n'en dispose pas encore. Ce ne sont sans doute pas les seules possibilités, mais il s'agit des plus répandues.

Toutes les idées d'aventures de ce chapitre sont focalisées sur les joueurs. Cela signifie que ces aventures se déroulent à leur initiative, et non parce que leur MJ leur présente un synopsis. La phase d'introduction perd donc de son importance, car il n'est pas nécessaire de susciter ici l'intérêt des joueurs. Au lieu de cela, ce sont eux qui mettent en place le décor de leur aventure : on peut ainsi aboutir à des scènes d'interprétation pure (sans jets de dés) tandis que les personnages explorent leur nouvel environnement.

TRAHISON

La trahison est un moyen très répandu de devenir prince : celui qui en use bénéficie de tous les avantages d'un héritier sans avoir réellement besoin d'hériter de qui que ce soit. Le synopsis qui suit réduit le processus à une seule aventure, mais ce n'est pas une obligation. Le simple fait d'obtenir un statut de confiance dans la cour d'un prince peut constituer la première partie d'une campagne dans les Principautés Frontalières, et ensuite, les personnages joueurs vivront toute une série d'aventures avant de décider de trahir leur seigneur. Même si vous choisissez cette méthode, vous pouvez utiliser les éléments d'intrigue présentés ici.

Ouverture : une place à la cour

La première étape d'une trahison consiste à se joindre à la cour du seigneur qu'on entend trahir. Elle est divisée en deux éléments : l'épreuve et la présentation.

L'épreuve

L'épreuve est un acte que les personnages doivent accomplir pour prouver qu'ils sont dignes de devenir membres de la cour d'un seigneur. Dans certains cas, ce défi peut constituer une aventure en soi, par exemple éradiquer une petite bande de peaux-vertes ou protéger une caravane d'une importance vitale en partance pour la capitale du prince. Dans ce cas, la présentation constitue la scène finale de l'aventure et fait partie de la récompense des joueurs.

Mais l'épreuve peut être un événement bien plus modeste. Deux issues se présentent à vous : le duel en bonne et due forme et l'entretien de qualification.

Le duel en bonne et due forme

Les personnages livrent un duel officiel ou une simulation de bataille contre les représentants de la cour du prince. Ils n'ont pas forcément besoin de l'emporter, mais ils doivent s'en tirer correctement. Leur adversaire – ou le chef de leurs adversaires – sera un courtisan possédant quelques talents martiaux et jouera le rôle du courtisan principal d'une des intrigues de la première étape de l'aventure.

L'entretien de qualification

Les personnages s'entretiennent avec l'un des courtisans, qui peut avoir des talents militaires ou non. Ils doivent le convaincre de leur utilité pour le prince en tant que serviteurs. Cette étape peut impliquer des **tests de Charisme**, voire des **tests de Sociabilité** ou de **Force Mentale** pour répondre aux questions cinglantes du courtisan. Ce dernier adopte une attitude hostile envers les personnages joueurs : c'est à vous de décider s'il s'agit d'une attitude sincère ou d'un rôle qu'il joue par obligation. Le courtisan qui les interroge de la sorte est le rôle principal d'une des intrigues de la première étape.

Si l'épreuve à elle seule fait l'objet d'une aventure tout entière, l'entretien ne nécessite aucun jet de dés et le courtisan est moins soupçonneux. Dans ce cas, l'entretien n'est pas un obstacle : il fait partie du décor. Le courtisan n'en continue pas moins à jouer un rôle important dans une intrigue ultérieure.

La présentation

Il s'agit là d'une scène d'interprétation pure. Les personnages joueurs sont présentés au prince et reçoivent la permission de lui parler, accompagnés d'un couple de courtisans. On peut recourir à






des **tests de Charisme**, aidés du talent Étiquette, pour déterminer la réaction des personnes présentes, mais le but de cette étape est de planter le décor. C'est le courtisan qu'ils ont rencontré durant l'épreuve qui fait les présentations.

Décrivez le château du prince. Faites-le visiter par les personnages escortés par le courtisan, et racontez-leur ce qu'ils voient. Ne vous attardez pas trop : il s'agit de donner aux joueurs une idée générale de l'aspect et du plan du château.

Le grand hall, ou l'endroit où l'entretien a lieu, mérite une description plus détaillée. Commencez par sa taille et sa forme générale, puis présentez ses deux caractéristiques principales. Indiquez que des courtisans sont présents et décrivez ensuite le prince qui va alors parler aux personnages.

En plus de celui que les personnages ont rencontré au cours de l'épreuve, deux autres courtisans vont parler. Décrivez-les comme il faut quand ils prennent la parole, et assurez-vous que quelqu'un – le prince, probablement – mentionne leurs noms. Si les personnages ont fait bonne impression sur le courtisan qui les introduit, il leur fera une brève description de leur statut en chuchotant. Ces deux courtisans joueront des rôles importants dans deux autres intrigues de la première étape et doivent donc être présentés correctement.

Obstacles de base

Le défi principal auquel sont confrontés les traîtres en herbe consiste à gagner la confiance de leur future victime. Il est impossible de trahir efficacement un prince qui ne vous fait pas confiance. Toutefois, à la cour, l'attitude des autres courtisans est également importante. Les alliés et les ennemis déterminent en grande partie les chances de succès d'une tentative de trahison, et la pérennité du règne des personnages par la suite.

Gagner la confiance de la cour

Il faut que les personnages aient au moins un moyen de gagner la confiance du prince. Comme pour l'épreuve initiale, cela peut facilement faire l'objet d'aventures complètes, mais on peut également agir à une échelle plus modeste. Si vous voulez développer une campagne complète sur ce thème, jetez un œil aux idées d'aventures qui se présentent quand on est déjà un prince : le prince déléguera tout simplement ses responsabilités aux personnages joueurs.

Si vous avez besoin d'inspiration, considérez les options suivantes.

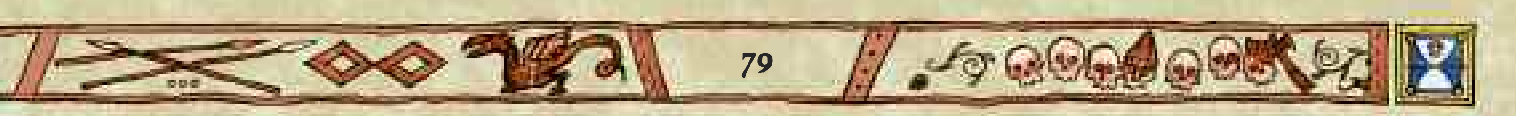
—Monseigneur, nous avons vaincu la plupart des peaux-vertes. Il n'en reste qu'une poignée pour protéger leur chef. Voulez-vous que je les abatte?

—Non, Ilsa, je m'en chargerai moi-même. Il n'est que justice que je prenne les risques associés à mon statut.

Mais bien sûr, pauvre lâche. Vas-y, cours vers la gloire. *Ilsa ne partagea pas ses sentiments avec le prince tandis qu'il passait le coude du canyon. Les hurlements qui lui parvinrent alors furent horribles et un sinistre sourire se dessina sur le visage d'Ilsa.*

—Oh! Ma pauvre amie, il semble bien qu'en affrontant ces peaux-vertes, notre noble sire se soit frotté à trop forte partie. Mais qui pourra bien prendre les rênes de notre principauté en ce moment critique?

Ilsa aurait préféré que le discours de Stefan n'ait pas l'air d'avoir été répété des dizaines de fois, mais il fit son effet, car les soldats l'acceptèrent comme nouvelle dirigeante.



Bandits

Le prince ordonne aux personnages de capturer ou d'éliminer un groupe de bandits. Ses agents ont découvert le repaire des malfrats : il suffit aux personnages d'échafauder un plan et de le mener à bien.

Justice

Les personnages sont chargés de faire respecter la loi en prononçant un jugement à l'encontre de criminels présumés. Ils n'ont pas besoin de capturer qui que ce soit. Leur succès dépend de leur capacité à rendre justice tout en servant au mieux les intérêts du prince. Vous devez décider à l'avance quels sont ces derniers et comment les personnages peuvent s'en faire la moindre idée.

Trahison

Les personnages dénoncent la trahison d'un courtisan. L'affaire peut se révéler des plus simples, impliquant peut-être seulement d'espionner un garde et de présenter les individus capturés au prince. Mais elle peut aussi être plus compliquée et se baser sur des indices disséminés parmi d'autres éléments d'intrigue.

Hommage

Les personnages trouvent quelque chose que le prince désire et le lui donnent. Ils doivent d'abord découvrir quel est l'objet des désirs du prince, puis le lui trouver. Généralement, une de ces tâches est difficile et l'autre très facile pour les personnages. Cela ne veut pas dire, bien entendu, que cette tâche serait très facile pour *n'importe qui*.

Cette intrigue devrait au moins impliquer un autre courtisan, même si aucune trahison n'entre en jeu. Il peut s'agir de l'aide d'un allié potentiel, de l'intervention d'un ennemi ou d'une rencontre à la fin de cette intrigue, permettant d'introduire un nouveau courtisan ou de renforcer le rôle d'un de ceux que les personnages connaissent déjà. Cette intrigue peut également faire partie du processus transformant un simple rival en ennemi en mettant l'accent sur son incompétence.

Si les personnages sortent victorieux de cette intrigue, ils gagnent la confiance du prince.

Se faire un allié

Les alliés politiques sont très utiles, et les personnages devraient avoir au moins une occasion de s'en faire un à la cour. Cet élément d'intrigue peut également être transformé en aventure complète ou en intrigue secondaire à mener en parallèle avec plusieurs autres aventures. Il existe plusieurs façons de se faire des alliés, par exemple l'**échange de bons procédés**, les **idéaux communs** et les **sauvetages**.

Échange de bons procédés

Les personnages font quelque chose pour le courtisan, lequel leur renvoie l'ascenseur. L'échange initial est utile et doit impliquer un petit sacrifice ou quelques risques pour les deux parties impliquées. Si tout le monde remplit sa part du contrat, le courtisan considère les personnages comme des alliés. Toutefois, ces derniers peuvent simplement décider de se servir de lui.

Idéaux communs

Il s'avère que les personnages et le courtisan ont certains buts en commun. Il faut le sous-entendre avant de jouer cette intrigue, en faisant intervenir des scènes où le courtisan observe les PJ agissant d'une manière qu'il approuve, et où les personnages voient le courtisan agir de même. L'un ou l'autre camp peut prendre l'initiative, proposant de rassembler leurs forces pour atteindre un but qui tient à cœur à chacun.

Sauvetage

Les personnages sauvent le courtisan de quelque danger. La situation est plus simple si le courtisan n'y entend pas grand-chose en questions militaires, mais cette intrigue peut aussi fonctionner avec un guerrier expérimenté si les forces en présence sont soigneusement équilibrées.

Ce genre d'intrigue peut également impliquer un autre courtisan qui pourrait s'offenser de l'affaire et devenir un ennemi. Vous devez alors décider d'une méthode permettant aux personnages de se faire un allié sans pour autant gagner un ennemi, et ils doivent en avoir la possibilité. Toutefois, rien ne vous oblige à leur faciliter la tâche, ce qui ne serait d'ailleurs probablement pas judicieux. Si les personnages réussissent dans cette affaire, ils se sont fait un allié.

Vaincre un ennemi

Les personnages commencent normalement avec des ennemis à la cour, même s'ils ne le réalisent pas forcément. Ce sont des courtisans qui se sentent menacés par l'apparition de nouveaux acteurs dans l'arène ou qui ont été offensés par les agissements des personnages lors d'aventures antérieures. De plus, tandis que les personnages gagnent du pouvoir et de l'influence à la cour, ils se font des ennemis parmi ceux qu'ils supplantent. Toutes les deux fois où les personnages gagnent la confiance du prince ou gagnent un allié, ils se font automatiquement un ennemi qui s'oppose à eux par pure jalousie. À chaque fois qu'ils gagnent la confiance du prince ou d'un allié, ils peuvent également se faire d'autres ennemis. Ce processus prend fin quand tous les membres de la cour sont soit des alliés, soit des ennemis des personnages joueurs.

Assassinat

Les PJ assassinent l'ennemi. Il est important que nul ne réalise qu'ils ont commis ce meurtre. Dans ce cas, le défi consiste à planifier l'assassinat et à s'assurer qu'aucune preuve ne les désigne comme coupables. Si l'on s'y prend bien, on peut faire d'une pierre deux coups…

Démasquer un traître

Quand les personnages joueurs dévoilent la trahison d'un ennemi, ce dernier perd pour le moins son influence à la cour. Il peut s'agir d'une trahison réelle ou d'un coup monté, mais quoi qu'il en soit, cette intrigue permet aussi de gagner la confiance du prince. La difficulté consiste dans ce cas à rassembler des preuves qui convaincront le prince, soit en les découvrant, soit en les fabriquant de toutes pièces. Si l'ennemi n'est pas tué à l'issue de l'intrigue, il reviendra harceler les personnages ultérieurement : prenez-en note pour l'utiliser comme moteur d'une prochaine aventure.

Conflit simple

Les PJ peuvent tout simplement combattre l'ennemi et le tuer. Dans ce cas, la difficulté annexe consiste surtout pour eux à éviter d'être condamnés par le prince. On peut y parvenir en faisant accuser l'ennemi de trahison après sa mort, ou encore en soudoyant le prince, mais il existe bien d'autres options. Il est possible de quantifier le succès des personnages dans cette affaire. Un échec retentissant peut les voir bannis de la cour, ce qui met un terme à leurs plans concernant cette principauté. Un résultat intermédiaire les verra perdre la confiance du prince et quitter la cour, tout en restant capables de rentrer dans ses bonnes grâces par la suite. Un succès impressionnant les laissera blancs comme neige.

Cette intrigue devrait faire intervenir un autre courtisan, soit en tant qu'allié des joueurs, probablement parce qu'ils ont un ennemi commun, soit en tant qu'individu légèrement suspicieux à leur égard. Dans ce cas, s'ils gèrent mal la situation, ils pourront se faire un nouvel ennemi qui remplacera celui dont ils se sont débarrassés. Réussir cette intrigue sert uniquement à faire disparaître un ennemi.

Assassiner le prince

On peut tenter cette intrigue à tout moment. Les chances de succès du meurtre, mais aussi de la prise de pouvoir qui s'ensuit, dépendent grandement des préparatifs effectués par les personnages joueurs.

La difficulté consiste à arriver jusqu'au prince et à le tuer sans que quiconque puisse faire remonter le crime jusqu'à eux. S'ils y parviennent, la cour sombre dans l'anarchie tandis que ses membres se déchirent pour le pouvoir. Les PJ devront s'en dépêtrer tant bien que mal. S'ils échouent, la chasse aux assassins commence. Des joueurs très astucieux arriveront à renforcer leur position à la cour en faisant accuser un rival.

Seconde partie



Une fois que les personnages se sont établis à la cour, ils peuvent préparer le terrain pour leur coup d'État et trahir le prince.

Obtenir un poste influent

Les personnages joueurs visent à obtenir un poste influent au sein de la principauté, comme trésorier, général ou président de la cour de justice. Dans une principauté de grande taille, le contrôle d'une forteresse ou de quelques communautés fera aussi bien l'affaire. L'important, c'est que le poste confère assez d'autorité au personnage qui l'occupe pour en faire un candidat tout trouvé à la place de prince s'il arrivait malheur – par le plus pur des hasards – au souverain en place.

Ne serait-ce que pour postuler à un statut influent, les personnages doivent avoir la confiance du prince et plus d'alliés que d'ennemis (s'ils n'ont pas d'ennemi, ils doivent cependant avoir au moins un allié). Obtenir le poste en question doit impliquer des difficultés supplémentaires.

Faire créer un poste

Les personnages doivent convaincre le prince que ce poste est nécessaire, ce qui est plus facile en dévoilant une faiblesse de la principauté. S'il existe vraiment une lacune dans le domaine étudié, il suffit aux personnages d'en rassembler les preuves et de les présenter au prince. Dans le cas contraire, il est temps de créer des preuves plus que convaincantes pour étayer leur plaidoirie.

Se débarrasser du titulaire en place

Si un autre courtisan détient déjà ce poste, il faut s'en débarrasser. Le processus est identique à l'intrigue **Vaincre un ennemi**, page précédente.

Cet élément d'intrigue mobilise tous les alliés et tous les ennemis des personnages. Leurs alliés ne tentent pas d'empêcher les PJ d'accéder au poste, mais ils ne les aident pas forcément de manière active. Leurs ennemis font tout ce qui est en leur pouvoir pour arrêter les personnages, y compris tenter de les assassiner. À ce stade, les alliés et les ennemis des personnages doivent avoir été mis en scène dans au moins quatre intrigues, qui plantent le décor pour les activités des personnages.

Si les personnages réussissent, ils gagnent un poste influent.

Trahir le prince

La forme la plus pure de la trahison est la suivante : les personnages joueurs entraînent le prince dans une situation dangereuse et l'abandonnent alors à son sort. Les personnages doivent occuper un poste influent pour tenter cette intrigue, car nul individu de statut inférieur n'a assez d'ascendant sur le prince pour le faire.

La grande difficulté de cette intrigue est l'élaboration de la trahison. Il est important que le MJ se souvienne que le prince fait confiance aux PJ (c'est pourquoi il leur a donné un poste important) et qu'il ne sait pas qu'ils s'efforcent de le faire tuer.

S'ils attirent le prince dans un combat contre des adversaires puissants et ne lui viennent pas en aide, vous devez jouer ledit combat. Le prince peut survivre, mais ce ne devrait pas être à vous d'en décider. Donnez les fiches de ses adversaires aux joueurs et laissez-les tenter de tuer le prince lors d'un combat dans les règles. Si le prince survit, les joueurs auront ainsi vraiment le sentiment que c'est leur plan qui a échoué. Il en va de même pour les autres pièges, bien qu'il ne soit pas toujours très évident de savoir comment impliquer les joueurs.

La seconde difficulté consiste à dissimuler la trahison. Si les personnages ne parviennent pas à cacher leur trahison à leurs alliés, ces derniers les abandonnent. Tout individu qui sait que les personnages ont trahi le prince cesse immédiatement d'être un allié : il ne peut plus leur faire confiance. Un allié qui était réellement loyal envers le prince devient un ennemi, ce qui influe sur les chances qu'ont les personnages de réussir à s'emparer du pouvoir.

Enfant déshérité

Si vous vous sentez d'humeur sadique, le vieux prince peut avoir un jeune fils, son « héritier naturel ». Voilà une situation bien cruelle, car si les personnages joueurs ne le tuent pas, il deviendra le catalyseur de tous les mécontentements. Les Troubles intérieurs surviendront sur un score de 15 au lieu de 25 jusqu'à ce qu'il soit éliminé. D'un autre côté, les joueurs peuvent-ils se résoudre à assassiner un enfant ? Si tel est le cas, mieux vaut qu'ils s'assurent que personne ne découvre ce qu'ils ont fait : assassiner l'hériter fait immédiatement passer le score de Trouble intérieur à 30, et il en va de même si les preuves de leur implication resurgissent plus tard.

Monter une machination contre le prince

Si les personnages peuvent convaincre la cour que le prince est un adorateur des Puissances de la Corruption, de mèche avec les peaux-vertes ou qu'il a une volonté trop faible et se montre trop pointilleux sur l'éthique, ils peuvent parvenir à le faire évincer d'un commun accord. Ils devront toujours lutter pour prendre sa place, mais au moins ils n'auront pas à cacher le fait qu'ils étaient impliqués dans son éviction.

Certains princes peuvent être réellement corrompus, mais dans ce cas, les PJ s'en tirent à bon compte, ce qui n'est pas recommandé. Faire tomber un prince parce qu'il a trop de moralité, voilà un vrai acte perfide, et un bon plan si les joueurs peuvent le supporter. Bien sûr, si vous savez que vos joueurs seront incapables de trahir un prince vraiment honorable, mieux vaut que vous laissiez au moins planer une certaine ambiguïté sur sa moralité.

Fabriquer de fausses preuves et les présenter est l'élément le plus important de cette intrigue. Les PJ ont besoin d'au moins deux alliés à la cour ou occupant des postes de confiance pour réussir ce coup : des personnages qui n'ont pas les appuis nécessaires ne seront tout simplement pas pris au sérieux. Les alliés sont prédisposés à croire les personnages, et les ennemis à se méfier d'eux.

Les personnages joueurs doivent également choisir la façon dont ils présentent leurs preuves, car rares sont les princes qui resteront tranquillement assis pendant que leurs sujets les accusent d'ignobles crimes. Une fois que le prince est au courant, il est probable qu'une crise commence : plus les personnages auront rassemblé de soutiens au préalable, mieux ils s'en tireront.

Quand le prince est finalement confronté aux preuves, il est peu probable qu'il réagisse avec douceur… Toutefois, dans ce cas, les PJ peuvent le combattre dans la grande salle du château, lors d'une bataille finale grandiose.

Si les personnages sont pris tandis qu'ils complotent contre le prince, ils seront assurément bannis de la cour. Des personnages malins seront peut-être capables de convaincre le prince qu'on les a piégés. S'ils sont particulièrement astucieux, ils pourront faire inculper un autre courtisan, dans l'idéal un ennemi ou au moins un rival. Les courtisans qui détestent le prince peuvent participer au plan des personnages jusqu'à ce que le souverain soit destitué, puis se retourner contre eux, devenant alors des ennemis.

Si les personnages réussissent cette intrigue, il n'y a plus de prince, et ils peuvent tenter de s'emparer du pouvoir.

Le grand final : la prise de pouvoir

Le but ultime des machinations complexes qu'implique la trahison est de devenir prince. Toutefois, cela ne signifie pas que les personnages joueurs y parviennent à coup sûr.

Si un PJ dispose d'un poste influent et que le groupe a au moins un allié et aucun ennemi actif à la cour, le personnage influent peut devenir prince sans que l'opposition ne tente activement de l'en empêcher. Les courtisans rivaux sont des prétendants importants qui pourront jouer un rôle lors de problèmes ultérieurs, mais pour l'instant, ils ne font rien. Dans ce cas, la prise de pouvoir est une simple scène d'interprétation qui a lieu juste après l'élimination de l'ancien prince. Les valeurs de Trouble intérieur et de Trouble extérieur commencent à 0.

Dans le cas contraire, la situation devient plus compliquée. Tous leurs ennemis tentent d'empêcher les personnages de devenir princes. La forme que prend leur intervention dépend des ennemis en question : il peut s'agir d'assassinat, d'une opposition militaire flagrante ou de manœuvres politiques visant à constituer une alliance autour d'un autre courtisan de premier ordre. Les courtisans qui n'ont aucun espoir d'arrêter les personnages s'enfuient en prévoyant une vengeance ultérieure.

Si on laisse un ennemi s'enfuir, la valeur de Trouble extérieur commence à 10, et le Trouble intérieur à 20. Le courtisan qui s'est échappé a besoin de temps pour rassembler des forces, mais il aura tout intérêt à frapper avant que les PJ ne soient complètement installés.

Si un ennemi entreprend une action contre les personnages et est arrêté, le niveau de départ des valeurs dépend de la façon dont il est traité. Une attitude miséricordieuse, comme une exécution rapide et propre ou un emprisonnement honorable, fait débuter les valeurs de Trouble intérieur et de Trouble extérieur à 10 : les personnages sont perçus comme des faibles. S'il est exécuté publiquement et brutalement, la valeur de Trouble extérieur commence à 5, mais la valeur de Trouble intérieur reste à 10.

Si les PJ ne disposent pas d'un poste influent quand ils éliminent le prince, ils ne sont pas les candidats tout désignés pour lui succéder. Ils doivent remporter l'adhésion des indécis et l'emporter sur les autres prétendants. Ceux-ci se font rapidement connaître : les autres courtisans détenant des postes à responsabilité et tous les rejetons mâles du vieux princes sont les candidats les plus évidents. Les PJ doivent tuer les candidats opposés et leurs alliés pour éviter la guerre civile. S'ils n'y parviennent pas, ils finiront peut-être quand même par avoir le contrôle du château, mais ils devront immédiatement faire face à une rébellion interne. La valeur de Trouble intérieur commence également à 20.

Si les personnages tuent tous ceux qui s'opposent à eux, la valeur de Trouble extérieur commence à 15, car on pense que les conséquences de la lutte ont affaibli la principauté, mais la valeur de Trouble intérieur commence à 15. Les sujets sont très soupçonneux vis-à-vis du nouveau prince, mais aucun d'entre eux n'est prêt à former une alliance rebelle dans les alentours.

ASSASSINAT

L'assassinat diffère de la trahison dans la mesure où les PJ n'ont pas besoin d'entrer dans les bonnes grâces du dirigeant en place pendant qu'ils projettent de lui arracher le pouvoir. Au lieu de cela, ils se contentent de planifier son assassinat afin de lui prendre sa principauté. Ce n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Même si le meurtre se déroule sans accroc, prendre le pouvoir sans avoir préparé le terrain est très difficile.

Ce schéma d'aventure est conçu pour les groupes de personnages qui ne disposent pas d'une armée personnelle. Dans le cas contraire, vous pouvez associer le processus de conquête à un autre schéma d'aventure proposé plus loin, en particulier celui qui est intitulé **Conquête** (cf. page 107).

Ouverture : reconnaissance

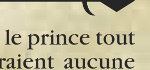
La première étape consiste à faire connaissance avec la principauté. Il existe diverses manières d'y parvenir, par exemple en en faisant la base d'opération des PJ pendant qu'ils entreprennent des aventures indépendantes. Dans ce cas, ils peuvent passer directement au premier ensemble d'éléments d'intrigue pour débuter l'aventure. Comme la suite des événements dépend en grande partie des personnages joueurs, ceci ne devrait pas poser de problème.

Si les personnages viennent d'ailleurs, l'ouverture devrait leur permettre de faire connaissance avec la principauté. Une petite attaque des monstres les plus répandus dans la région suivie d'une conversation avec les autres survivants lors du retour à la capitale est une bonne solution. De même, les personnages peuvent être engagés pour protéger un marchand qui voyage entre plusieurs communautés d'une même principauté.

À un certain point, les PJ doivent voir le prince, mais mieux vaut qu'ils n'aient pas l'occasion de lui parler, et il ne devrait pas non plus avoir l'occasion de remarquer l'un d'entre eux : l'anonymat leur sera très utile par la suite.

À l'issue de l'ouverture, le groupe doit avoir au moins un contact dans la capitale et une idée de la nature du prince, même si celle-ci est erronée. Il leur appartient alors de mettre sur pied un plan pour réaliser leurs desseins.

Éléments de base



Les personnages joueurs ne peuvent pas tenter de tuer le prince tout de suite. Ils ne peuvent pas s'en approcher et n'auraient aucune chance de prendre le pouvoir même s'ils parvenaient à le tuer. La première étape consiste essentiellement à parvenir à une position où les personnages peuvent rassembler des informations sur la cour et agir quand ils en ont les moyens.

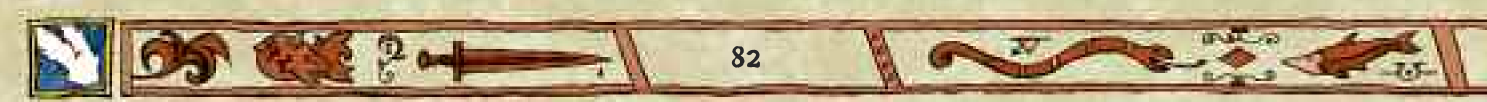
Servir la cause

Un bon moyen de rassembler des informations d'ordre général sur la cour est de s'y faire engager comme serviteur. On agit souvent comme si les domestiques n'étaient pas là, ce qui leur permet de saisir des informations soi-disant secrètes. De même, il est rare qu'on interpelle un serviteur qui semble affairé.

Toutefois, obtenir un emploi à la cour d'un prince ne va pas forcément de soi. Si les fonctionnaires ne mènent pas d'enquête de moralité sur les postulants (ils n'en ont pas vraiment le pouvoir), nombreux sont ceux qui désirent un emploi auprès des puissants. Il n'y aura donc pas forcément de place de libre, et même si c'est le cas, la concurrence sera rude. Par conséquent, cet élément d'intrigue ne consiste pas, loin s'en faut, à se contenter de se rendre au château pour y demander du travail.

Libérer un emploi

Les personnages joueurs devront probablement libérer un poste. C'est possible en tuant l'individu qui l'occupe : la plupart des servi-



teurs quittent le château de temps en temps. Sinon, les personnages peuvent soudoyer quelqu'un pour qu'il s'en aille fort loin. Nul doute que cela ne leur reviendra pas bien cher.

Obtenir la place

Beaucoup de gens veulent un travail au château. Nombre d'entre eux sont de la famille des employés ou de la personne qui les engage. Certains sont même qualifiés pour le travail en question. Jouer à l'entretien d'embauche, c'est pratique quand on fait une formation à la recherche d'emploi, mais ça n'a rien d'enthousiasmant dans un jeu de rôle. Aussi, les personnages joueurs devraient tenter de faire pencher la balance en leur faveur en achetant ou en effrayant les autres candidats, en soudoyant l'employeur, etc. Il leur faut toutefois conserver une certaine discrétion dans ce domaine. S'ils en font trop, on se demandera pourquoi ils tiennent tant à ce travail, en particulier compte tenu des grosses sommes d'argent qu'ils exhibent en toute occasion.

S'ils réussissent cette intrigue, au moins un des personnages accède à la cour en tant que serviteur.

Se faire bien voir

Les joueurs peuvent préférer rassembler des informations en se liant d'amitié avec les autres serviteurs du château. La structure de cette intrigue est des plus simples. Tout d'abord, les personnages joueurs choisissent quelqu'un qui travaille au château. Ensuite, ils s'arrangent pour se trouver dans la même taverne et pour lui payer un verre ou deux, à moins qu'ils n'aident sa pauvre mère miséreuse à faire sa lessive ou qu'ils ne se retrouvent sur les bancs du même temple du Renouveau ulricain que l'individu en question. Saisissant l'occasion de s'entretenir avec lui, ils lient connaissance.

Il s'agit là de moments d'interprétation pure, ce qui ne conviendra peut-être pas à certains joueurs. De plus, les PJ ont besoin de plus d'un contact s'ils veulent avoir des chances de succès réalistes, et ils devront donc répéter l'opération. Pour éviter la routine et l'ennui, les détails de ces opérations doivent être extrêmement variés.

Vous devez spécifier le rôle que joue chaque contact au château, et si les PJ prennent le temps de bien choisir leurs proies, ces rôles seront bien différents. Si on les regroupe en catégories assez larges, on compte les gardes, les serviteurs de l'office et les domestiques. Les gardes contrôlent les entrées et les sorties et peuvent laisser les personnages pénétrer dans le château ou en sortir. Les serviteurs de l'office sont des gens comme les cuisiniers et les lavandières, qui n'ont aucun contact direct avec la cour mais en savent beaucoup sur les occupations quotidiennes et les possessions de ceux qui y vivent. Les domestiques sont les serviteurs qui s'occupent des membres de la cour : ils peuvent fournir des informations sur les personnalités et les rivalités.

S'ils réussissent cette intrigue, les personnages joueurs obtiennent un contact à la cour.

Seconde partie

Les éléments secondaires de cette aventure peuvent tous être décrits de la même façon : les personnages joueurs conçoivent et mettent en œuvre des plans pour assassiner le prince ou toute la cour. Il existe bien des manières d'y parvenir, naturellement, mais c'est aux joueurs de décider de la façon d'agir. Cette partie ne décrit pas les plans possibles : elle détaille plutôt des éléments qui peuvent intervenir lors de toutes sortes de plans différents.

Pénétrer dans le château armé jusqu'aux dents

Pour des personnages travaillant comme serviteurs, il est très facile d'entrer là où se réunit la cour. Y entrer armé peut demander un peu plus de réflexion, mais pas forcément : un personnage employé



comme garde est censé aller et venir en armure et portant son arme. Un cuisinier devra dissimuler toute arme qui ne peut pas passer pour un ustensile de cuisine, mais un sac assez grand pour dissimuler une arme à une main ne sera sans doute pas fouillé, à moins que son porteur n'ait un comportement particulièrement suspect. Une lavandière peut dissimuler une armure complète dans un panier à linge si elle prend des précautions pour que ses différents éléments ne s'entrechoquent pas. Les domestiques doivent s'en tenir aux petites armes qu'ils peuvent dissimuler sur eux-mêmes, bien qu'un autre personnage puisse cacher une arme pour eux quelque part.

Les personnages qui ne sont pas des serviteurs doivent s'être fait un ami chez les gardes pour entrer. L'ami d'un garde et d'un autre serviteur peut entrer « pour rendre visite à son ami », ce qui ne semblera pas suspect. Faire passer des armes à la barbe du garde est impossible, à moins qu'il s'agisse d'un personnage joueur ou qu'il soit dûment soudoyé.

Certains personnages peuvent choisir d'entrer pour jeter un coup d'œil et repérer les lieux avant de s'y faufiler par la suite (cf. **Entrer en douce**). Dans ce cas, être l'ami d'un serviteur suffit, mais les personnages feront le tour des lieux quand les membres de la cour seront absents (partis chasser, à la guerre, etc.) et devront filer avant leur retour.

Entrer en douce

Il n'y a aucune condition préalable à une tentative d'infiltration discrète, mais les personnages qui s'y livrent sans préparation sont condamnés. La plupart des cours des Principautés Frontalières ne sont pas assez vastes pour qu'un étranger puisse se faire passer pour un serviteur, ce qui signifie qu'il devra réussir beaucoup de jets de dés pour passer inaperçu, y compris des **tests de Dissimulation Très difficiles (–30%)** quand les véritables serviteurs apparaissent subitement au détour d'un couloir.









Les personnages qui ont des amis parmi les serviteurs peuvent connaître toutes les allées et venues des gens qui habitent au château ; ceux qui s'y sont rendus connaissent le plan des lieux. Cette information rend les tests plus faciles et devrait leur permettre d'en éviter certains. Par exemple, ils peuvent être au courant qu'il vaut mieux éviter l'escalier central et passer par celui des latrines. Connaître le plan du château réduit le nombre de tests requis car les personnages peuvent se diriger droit vers leur cible.

Bien sûr, les personnages doivent avoir une cible précise en tête. S'ils sont pris, tous les gardes tenteront de les appréhender, et une fuite effrénée sera à l'ordre du jour.

Empoisonnement

Une option évidente consiste à empoisonner la cour tout entière. La plupart des princes ne sont pas assez puissants pour disposer d'un goûteur : ils sont assez paranos pour en vouloir un, mais n'ont pas les moyens de forcer quelqu'un à risquer sa vie chaque jour.

Si l'idée d'empoisonner tout le monde sied parfaitement aux personnages, ils n'ont besoin que de poison et d'un accès aux cuisines. La difficulté de se procurer du poison dépend entièrement de vous : les poisons vraiment efficaces devront être importés de l'extérieur des Principautés Frontalières, ce qui nécessite un très long voyage ou de bonnes relations avec un marchand douteux.

L'accès aux cuisines est assuré à quiconque dispose d'un travail au château et ne posera pas de problème à ceux qui ont des amis parmi les serviteurs de l'office. Un personnage engagé comme cuisinier peut empoisonner la nourriture sans mal. Les autres personnages devront distraire tout le personnel des cuisines assez longtemps pour ajouter la substance toxique à la nourriture. Il est également possible de se faufiler dans les cuisines pour ajouter le poison, bien qu'il soit parfois plus facile d'aller empoisonner les vivres quand ils sont encore au garde-manger. Ce faisant, on court le risque que la nourriture empoisonnée ne soit absorbée par personne, ou pas par les bonnes personnes.

Pour empoisonner quelqu'un en particulier, on doit pouvoir s'en approcher. Un personnage engagé comme domestique peut le faire facilement et n'a besoin que d'un test ou deux pour ajouter subrepticement du poison à une coupe de vin. Toutefois, il est pratiquement impossible de le faire en public en usant de discrétion pure : il y a toujours du monde alentour pendant les repas de la cour, et se faufiler jusqu'à la table pour mettre du poison dans un gobelet ne ferait qu'attirer l'attention.

Quiconque est pris à tenter d'empoisonner le prince se retrouve dans de beaux draps et a peu de chances d'être capturé vivant.

Un franc coup de poignard

Les PJ peuvent choisir d'assassiner le membre de la cour à l'aide d'une lame bien aiguisée. Cela signifie qu'il leur faut réussir à faire entrer l'arme à la cour et à s'approcher des nobles.

Cette approche attire généralement l'attention sur les personnages joueurs. Une planification exceptionnelle, basée sur des informations précises, peut leur permettre d'assassiner tout le monde en privé, mais les cours des Principautés Frontalières comprennent des guerriers compétents, même si le prince lui-même n'en est pas un, et ce genre de personne ne se laissera sans doute pas faire.

Assassiner plusieurs nobles en public n'est pas nécessairement une mauvaise chose dans le cadre d'un coup d'État : il s'agit d'une démonstration de force (cf. **Le grand final : la prise de pouvoir**). Toutefois, on risque ainsi d'attirer l'attention des gardes, et les personnages pourraient bien être pourfendus avant d'avoir pu consolider leur position.

Les personnages engagés comme gardes peuvent facilement s'approcher des courtisans en étant armés, mais seulement dans les endroits publics. Les domestiques peuvent facilement s'approcher des courtisans en privé, mais doivent quant à eux dissimuler leurs armes. Les personnages qui ont seulement des amis à la cour auront bien plus de mal à y pénétrer, à moins que ceux-ci ne soient dans le coup eux aussi (cf. **Conspiration**).

Conspiration

Des PJ malins pourront entraîner les serviteurs dans une conspiration, afin d'avoir un soutien au sein du château quand ils prendront le pouvoir. Si cette approche fonctionne, c'est un excellent plan.

Les personnages doivent attirer les serviteurs dans leur camp sans être trahis. Cela implique de sélectionner les serviteurs corruptibles et de leur offrir le pot-de-vin adéquat. Si vos joueurs semblent intéressés par cette méthode, il vous faudra décider quels serviteurs précis peuvent être soudoyés, et ce qu'ils demanderont précisément.

NOUVEAUX POISONS

Vous trouverez la description des poisons à la page 122 de *WJDR*, ainsi qu'à la page 71 de l'*Arsenal du Vieux Monde*. Vous trouverez ici de nouveaux poisons courants dans les Frontalières. Pour préparer ou appliquer un poison, le joueur doit réussir un **test de Préparation de poisons** à la difficulté indiquée. Sur un résultat supérieur ou égal à 95%, il s'empoisonne accidentellement.

Infantilite (Difficile)

Ce poison ne tue pas, mais si la victime rate un **test d'Endurance**, elle se montre particulièrement naïve pendant les 8 heures à venir. Elle ne gobe pas les mensonges flagrants (« le ciel est zébré »), mais n'est plus mesure de saisir si on lui dit la vérité ou non. L'infantilite doit être ingérée et elle a un goût de fraise prononcé (30 co ; inhabituel).

Couronne princière (Moyenne)

La couronne princière est un extrait concentré d'une plante qui pousse dans de nombreux marais des Frontalières. Elle a des tiges dorées qui poussent en cercle, d'où son nom. Le poison doit cependant être tiré de la plante avant qu'elle n'arrive à maturité. Si on l'ingère, le sang se concentre dans la tête de la victime, provoquant une douleur intense. Les vaisseaux proches de l'épiderme éclatent, laissant s'écouler des filets de sang sur le visage. La victime doit réussir un **test d'Endurance Assez facile (+10%)** sous peine de mourir en 1d10 rounds. En cas de réussite, elle perd 1 point de Blessures par round pendant 1d10 rounds, et subit un malus de –10% à tous ses tests pendant une demi-heure par la suite, jusqu'à ce que la douleur cesse (15 co ; rare).

Mélange du traître (Très difficile)

Ce poison est un composé d'extraits de plantes, d'animaux et de monstres issus des confins des Frontalières. Il a trois composantes qui doivent toutes être ingérées. L'association de deux d'entre elles, quelles qu'elles soient, forme un poison lent mais mortel. Environ une demi-heure après avoir avalé la seconde composante, la victime est prise de vomissements. Si elle réussit un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)**, elle se retrouve simplement sans défense pendant une demi-heure environ et subit un malus de –20% à tous les tests pendant les 12 heures à suivre. Si elle échoue, la victime meurt en 20 minutes, vomissant littéralement tripes et boyaux. Si on n'avale qu'une composante, le poison est inoffensif. Par ailleurs, si on ingère la troisième composante, elle neutralise les deux autres, et donc l'ensemble. Chaque composante perd son efficacité en une demi-heure, à moins qu'une autre ne soit ingérée. Par conséquent, l'utilisateur peut ingérer la première composante, placer la seconde dans la nourriture de tout le monde et partager une boisson contenant la troisième avec sa victime. Toutes les composantes sont inodores et insipides. Il s'agit là d'un poison très redouté, mais heureusement fort difficile à obtenir (1 000 co pour trois doses, une de chaque composante ; Très rare).










Si un serviteur est loyal envers le prince en place, vous vous devez en toute équité de le montrer quand vous interprétez son rôle. Peut-être refuse-t-il de plaisanter au sujet du prince et raconte-t-il ses plus beaux exploits. Si c'est une femme, peut-être se réfère-t-elle toujours au prince en termes élogieux et soupire-t-elle à la simple évocation de son nom. Si les personnages révèlent leur plan à un serviteur loyal, ils sont susceptibles d'être vendus au prince. Si le serviteur est devenu un de leurs bons amis, il pourra tenter de les en dissuader, mais s'il n'y parvient pas, il ira les dénoncer à moins d'être réduit au silence. Les serviteurs loyaux mais manquant de subtilité peuvent être provoqués afin de faire un esclandre juste avant qu'ils n'aillent parler au prince, ce qui donne aux personnages joueurs une occasion de les réduire au silence. Les serviteurs loyaux et plus subtils prétendront suivre le plan et se retourneront contre les personnages joueurs. Dans cas, le plan sera voué à l'échec et les personnages devront s'enfuir.

Si un serviteur est prédisposé à la corruption, vous devez décider ce qu'il veut. Certains désirent simplement de l'argent ou la promesse d'une belle promotion après le coup d'État. D'autres ont des exigences plus spécifiques, comme obtenir la main d'une femme précise de la cour. Les personnages doivent promettre de les exaucer, bien qu'ils puissent se parjurer. Ne pas respecter une promesse faite à un serviteur n'ajoute que 2 points à la valeur de Trouble intérieur. Si de nombreux serments sont rompus, on s'expose à de plus graves problèmes.

Ilsa s'affala sur son trône, une jambe sur l'accoudoir et l'autre tendue devant elle. Elle caressa paresseusement le rebord de sa coupe de vin, du bout du doigt, en observant le misérable qui se tenait devant elle. Il pleurait et implorait, la suppliant de l'épargner.

Un exemple, *pensa-t-elle à travers le voile de torpeur que suscitait le vin.* Oui, un exemple.

Elle s'éclaircit la gorge en se relevant, braquant un regard dur sur celui qui avait tenté de la tuer.

— Boronimo, tu as voulu me planter un couteau dans le ventre. Quel dommage, en vérité. Je t'ai toujours considéré comme un bon ami. Peu importe maintenant. Mon chambellan m'a dit que tu étais au service d'Hugo. Eh bien, tu vas transmettre un message à ton maître. Gardes, coupez-lui la tête et renvoyez-la à ce bâtard.

Le grand final : la prise de pouvoir

Le grand final a lieu quand les PJ se tiennent au-dessus du corps froid de l'ancien prince et s'autoproclament souverains de la principauté. La difficulté consiste à s'assurer que tout le monde prenne cette déclaration au sérieux. Heureusement, les personnages n'auront à convaincre que les résidents du château : la population ne se soulèvera pas immédiatement pour soutenir « son bon prince », généralement parce qu'il n'était pas si bon que ça, tout bien réfléchi.

Si certains des anciens courtisans sont restés en vie, il est essentiel d'avoir leur soutien. Cela signifie que les personnages joueurs doivent avoir préalablement pris contact avec eux et exercé des pressions sur leur personne. Sinon, ils ordonneront aux gardes de s'en prendre aux personnages. Si les personnages ont eux-mêmes contraint un nombre important de gardes à leur obéir, ce grabuge dégénère en bataille rangée dans le château. Si les personnages joueurs l'emportent, l'un d'entre eux est reconnu prince.

Si les personnages sont soutenus par une partie de l'ancienne cour, les valeurs de Trouble intérieur et de Trouble extérieur commencent toutes deux à 10. Si l'affaire tourne à la bataille rangée contre l'ancienne cour et qu'ils l'emportent, le Trouble extérieur commence à 15, car la cour a été affaiblie par la bataille. Cependant, le Trouble intérieur débute à 5 : il ne reste personne pour focaliser l'opposition et les personnages ont fait une démonstration de force.

D'un autre côté, les personnages peuvent assassiner tous les membres de la cour jusqu'au dernier. Dans ce cas, il leur suffit d'impressionner les serviteurs. Il existe deux méthodes pour y parvenir. La première consiste à avoir déjà beaucoup de serviteurs prêts à soutenir les personnages : ceux-ci acclament les PJ comme les nouveaux dirigeants, et ils prennent le pouvoir. Cette méthode porte la valeur de Trouble extérieur à 25, puisque les nouveaux dirigeants ont l'air particulièrement faibles : cela donne à penser que ce sont les serviteurs qui ont renversé le pouvoir en place. D'un autre côté, le Trouble intérieur débute à 0, car il n'existe encore aucun centre de mécontentement.

L'alternative est une démonstration de force. Abattre les membres de l'ancienne cour en public fera l'affaire. Quiconque s'avère capable de tuer les guerriers endurcis de l'ancien régime est digne de respect. Sinon, les PJ peuvent tuer tous les serviteurs qui expriment leur opposition à leur régime ou refusent d'obéir à l'ordre de pendre quelqu'un qui l'a fait. Ainsi s'établit le règne de la terreur : la valeur de Trouble extérieur commence à 10, et celle du Trouble intérieur à 15.

S'EMPARER D'UNE COMMUNAUTÉ

La dernière façon d'acquérir le statut de prince consiste à s'emparer d'une communauté, ville ou village. À bien des égards, c'est la voie la plus « inoffensive » vers le pouvoir, puisqu'elle n'implique ni trahison ni meurtre. Toutefois, cela nécessite de disposer d'une localité qui n'ait pas encore connu les bienfaits d'un règne efficace. De tels endroits peuvent sembler rares dans la région, mais dans des Frontalières en perpétuelle mutation, un certain nombre de ces communautés apparaissent tous les mois. Toute localité de la carte située hors d'une principauté fera donc l'affaire.

Le défaut de cette technique, c'est que le prince fraîchement échu débute avec une principauté des plus modestes, ce qui en fait une cible de choix. Tel est cependant le revers de la médaille de la vertu…

Ouverture : faire bonne impression

La première étape consiste à impressionner les habitants de la localité. À moins qu'ils ne soient éblouis, ils ne considéreront pas une minute la possibilité que les personnages deviennent leurs souverains. Heureusement, les coups d'éclat sont une seconde nature chez les personnages.

L'acte impressionnant n'a pas besoin d'être directement lié à la localité. Des personnages qui ont éliminé une importante troupe d'orques en imposent même si les orques ne menaçaient pas directement la localité. Cependant, sauver la communauté d'une menace qui pèse sur elle est évidemment la meilleure façon de s'y prendre. Une telle bravoure ne fera pas que prouver aux habitants la puissance physique des personnages, mais les mettra dans de bonnes dispositions vis-à-vis de ceux-ci. En fait, vous pouvez tout à fait dire que les personnages sont déclarés chefs d'un village à la fin d'une aventure, débutant ainsi une campagne pour princes sans avoir à se préoccuper de prendre le pouvoir. Si les personnages empruntent cette voie, ils finiront aimés et respectés.

Il existe deux autres possibilités. La première consiste à démasquer des « sorcières » dans le village, ce qui se traduit par un procès qui aboutira à leur condamnation et à leur mort par le feu. Les sorcières n'ont pas besoin d'être coupables tant que les habitants craignent de s'élever contre les personnages et sont impressionnés







Ilsa n'avait vraiment pas le choix. Cette ville devait servir d'exemple pour prouver sa force à ses ennemis. Elle fit un sourire sinistre devant les paysans anémiques alignés en rang, armés de fourches, de pelles et de gourdins. Ça ne prendrait pas beaucoup de temps.

D'un geste, elle donna l'ordre et ses soldats déferlèrent sur la plaine poussiéreuse, les lances pointées vers les rangées tremblantes des futurs morts.

par leur force. S'il y a de vraies sorcières, bien sûr, c'est mieux. Grâce à cette méthode, les personnages sont à la fois craints et respectés.

La seconde consiste à jouer la carte de l'intimidation et à repousser toutes les tentatives que font les habitants scandalisés pour les expulser. Les personnages n'ont pas besoin d'employer des techniques mortelles, car ils désirent tout de même que le village dont ils s'emparent reste plus ou moins intact, mais un ou deux morts aideront à renforcer leur réputation. Cette approche est la plus simple (elle implique de malmener les paysans), mais elle ne suscite que de la crainte chez les habitants.

Éléments de base



Les personnages, aussi brutaux soient-ils, ne deviennent princes que s'ils règnent avec le consentement de la population. Ce consentement peut lui être arraché par la terreur, mais les personnages doivent faire suffisamment confiance à leurs administrés pour ne pas avoir à craindre un coup de poignard dans le dos à la première occasion. Ils peuvent y arriver en faisant preuve de trois choses : justice, patronage et protection. Cette partie détaille les moyens d'y parvenir.

Justice

Les personnages font preuve de justice en montrant qu'ils peuvent régler les différends au sein de la localité. La meilleure façon de le démontrer consiste à prendre, juger et punir un véritable criminel. Par « véritable criminel », on entend que chacun soit au courant que le crime a été commis, et que celui-ci soit préjudiciable à tout le monde. Le meurtre, le viol et l'incendie sont les meilleurs choix, et ils ont tendance à être répandus dans les communautés qui ne disposent pas d'un prince bénéficiant de l'acclamation populaire. Les chasses aux sorcières ne comptent pas, car les habitants ignorent que la sorcière en question était source de maux avant que la chasse ne commence.

Les personnages ne sont pas forcés d'accuser le véritable coupable. Toutefois, il leur faut condamner un suspect plausible. Les injustices flagrantes ne convaincront pas les habitants que les personnages pourront leur assurer une harmonie éternelle, mais une simple apparence de justice fait tout à fait l'affaire. Les personnages peuvent même monter un crime de toutes pièces pour accuser un de leurs opposants.

Des personnages honnêtes et probes voudront probablement attraper le véritable coupable d'un crime authentique, auquel cas cette intrigue peut prendre la forme d'une courte enquête. Si les personnages ont commis le crime eux-mêmes ou se contentent d'appréhender un individu qu'on considère comme le suspect par défaut, cette intrigue laissera plutôt la part belle à l'interprétation. Ils doivent décider comment arranger le crime ou présenter les preuves afin de convaincre les habitants.

Si les personnages réussissent cette intrigue, sous quelque forme qu'elle se présente, les habitants seront convaincus qu'ils sont en mesure d'exercer la justice. Dans la plupart des cas, la victime ou les membres de sa famille deviendront des alliés.

Patronage

Le patronage implique de donner aux habitants quelque chose pour les convaincre qu'il est avantageux de suivre les personnages joueurs. Se contenter de se promener dans les rues en donnant de l'argent ne suffit pas : ce genre de comportement convaincra simplement les habitants que les PJ sont d'excellents pigeons pour une arnaque.

Au lieu de cela, le don doit récompenser un service. Ce service n'a pas besoin d'être authentique : les PJ peuvent choisir d'interpréter n'importe quelle action des habitants comme un service précieux et leur offrir une récompense en retour. Ils peuvent également engager quelqu'un et considérer ses émoluments comme une forme de patronage.

Il est essentiel que le patronage soit généreux, du moins par rapport à la richesse de la localité. Il doit montrer que le fait de servir les personnages présente un avantage par rapport à la situation actuelle. De plus, il faut que cet acte soit public afin d'asseoir la réputation des personnages. En dehors de ces critères, les personnages ont toute latitude pour agir.

Dans la plupart des cas, cette intrigue donnera lieu à une scène d'interprétation : les joueurs interpréteront la façon dont leurs personnages trouvent un prétexte convenable et un sujet de patronage, ainsi que la façon dont ils rendent public leur acte de générosité. Il est peu probable qu'un combat ait lieu, même si certaines formes d'enquête peuvent intervenir.

Si les personnages se montrent d'une générosité équivalente pour toute la ville, ils acquièrent une réputation d'évergètes. S'ils distinguent des individus et les rendent plus riches que leurs voisins, ils gagnent à la fois en réputation et se font des alliés de leurs « clients ».

Si les personnages choisissent de jouer les mécènes pour certains individus, ceux-ci finiront par former leur cour. Il est donc important de les décrire de manière quelque peu détaillée et de prévoir quel genre d'aventure ils pourront inspirer par la suite.

Protection

Les personnages démontrent qu'ils sont capables de jouer les protecteurs en défendant la localité contre une menace. Dans les Frontalières, pas besoin de simuler une menace : elle se présentera bien assez tôt d'elle-même. Choisissez la menace en fonction des dangers de la région et de vos prévisions pour cette campagne : si vous voulez une guerre contre les orques, faites attaquer la localité par une bande de ces créatures, etc.

Les personnages doivent jouer un rôle central dans l'éradication de la menace. Les habitants peuvent intervenir sous leur direction, mais les PJ doivent diriger les opérations et payer de leur personne. Par conséquent, cette intrigue implique des combats et de la stratégie.

Une simple victoire confère aux personnages la réputation de protecteurs dont ils ont besoin. Si un personnage sauve personnellement un habitant de la ville d'un péril imminent, cette personne devient son allié.

Chefs de la communauté

Même une localité dépourvue de prince comprend des personnages influents. Il peut s'agir du prêtre du sanctuaire local, du guerrier le plus expérimenté, du tavernier ou d'un important artisan, comme un forgeron. Si les PJ veulent devenir les dirigeants de la localité, il leur faut s'occuper du cas de ces individus.

Une méthode consiste justement à « s'occuper de leur cas ». Les accuser d'un crime, les juger et les exécuter convient tout à fait. Cette technique ne suscite aucune sympathie de la part des habitants, mais empêche ces individus de s'opposer aux personnages, du moins en public. Assassiner les chefs est également une option, mais dans ce cas, les personnages devront s'assurer de ne pas être démasqués. Le fait de se cacher donne à penser qu'ils sont faibles, et ils perdent leur réputation de justice et de protection. Ils pourront la regagner, mais la tâche sera rude.






L'alternative consiste à les faire se ranger du côté des personnages. Dans certains cas, cela s'avère impossible : par exemple, le prêtre n'acceptera un prince que s'il est lui aussi prêtre de sa divinité. D'un autre côté, si un des personnages est justement prêtre de cette divinité, rallier à sa cause le prêtre du cru devrait se révéler assez facile. Cette approche nécessite des phases d'interprétation visant à découvrir ce que veulent les chefs et comment le leur donner.

Si les personnages échouent lors de l'une de ces intrigues, ils se font des ennemis parmi les chefs de la communauté. L'opposition sera garantie quand ils prendront le pouvoir, quel que soit le nombre de leurs alliés, et ils courent également le risque d'être expulsés de la localité. Si les personnages n'ont rien fait pour que les habitants les craignent, se faire un seul ennemi peut suffire à être jeté dehors. S'ils se sont arrangés pour que les habitants les redoutent, il faudra qu'au moins deux des chefs de la communauté se dressent contre eux avant que les résidents ne rassemblent assez de courage pour agir.

Si les personnages vainquent les villageois qui se rassemblent pour les chasser sans décimer la population, ils pourront exécuter les meneurs et continuer à prétendre au statut de prince. Toutefois, ils perdront toute réputation et devront repartir du début.



Le grand final : la prise de pouvoir

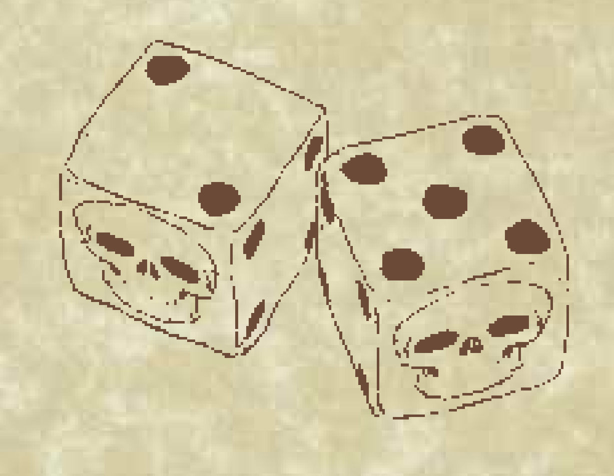
Cette aventure est des plus simples. Une fois que les personnages ont acquis les réputations de justice, de patronage et de protection, ils peuvent tenter de prendre le pouvoir dans la localité. Tout n'est pas joué d'avance, car certains préfèrent ne pas confier la direction de leur ville à des étrangers douteux venus d'on ne sait où. En fait, certaines personnes habitent peut-être ici justement parce qu'il n'y a pas de dirigeant.

Cette intrigue débute quand les personnages se déclarent dirigeants de la localité. S'ils ont rassemblé un grand nombre d'alliés – environ un dixième de la population – ceux-ci soutiennent leurs prétentions et nul n'ose les contredire. Rassembler autant d'alliés nécessite d'avoir résolu bien des intrigues préalables, ce qui fait que la prise de pouvoir est surtout affaire d'interprétation des rôles. La valeur de Trouble intérieur commence à 0, mais la valeur de Trouble extérieur est de 20 : la nouvelle principauté semble faible et ne reste en état de grâce qu'un court instant, le temps que les puissances environnantes décident s'il est sage de l'éliminer sur-le-champ ou d'attendre un peu. Si les personnages ont moins d'alliés mais ont éliminé les autres chefs de la communauté, il n'y a pas encore d'opposition, mais la valeur de Trouble intérieur débute à 5 : il y a encore assez de gens qui doutent des personnages pour que cela leur pose problème.

Si les personnages n'ont pas d'alliés et qu'il y a encore d'autres chefs dans la communauté, l'un d'entre eux refuse d'accepter leur domination, et bien des habitants se rallient à sa cause. Les personnages peuvent toujours prendre le pouvoir s'ils parviennent à abattre le meneur ou à l'arrêter et le pendre pour trahison. Cette affaire implique de toute évidence des phases de combat. Quand les personnages ont prouvé ce dont ils étaient capables et montré qu'ils pouvaient régner, seuls quelques-uns des habitants s'opposent à eux. Par conséquent, la valeur de Trouble intérieur commence à 15, car un certain nombre de personnes ne supportent pas la façon dont les personnages ont agi. La valeur de Trouble extérieur commence à 20, car la nouvelle principauté semble faible et parce que les puissances environnantes réfléchissent pour savoir s'il faut l'éradiquer dès maintenant ou attendre un peu.

La situation la plus probable, c'est que les personnages auront des alliés et qu'il restera des chefs dans la communauté. Dans ce cas, deux groupes se forment et débattent pour savoir qui devrait diriger.

Les personnages peuvent aussi résoudre cette situation par la violence, auquel cas les conséquences sont les mêmes. Les PJ gagnent une valeur de départ de Trouble intérieur de 15, car un certain nombre de gens ne supportent pas la façon dont ils ont agi. La valeur de Trouble extérieur commence à 20 car la nouvelle principauté semble faible et parce que les puissances des environs réfléchissent pour savoir s'il faut l'éradiquer dès maintenant ou attendre un peu. Sinon, les personnages peuvent négocier une solution qui impliquera sans doute des pots-de-vin versés aux chefs de l'opposition. Une localité résultant d'une négociation commence avec une valeur de Trouble intérieur de 10, car les tensions ont été en partie apaisées.





PROBLÈMES INTERNES

« Les paysans se révoltent ? Oui, je sais. Moi non plus, je ne les supporte plus. »

— Prince Derek de Barresang, décédé

Chapitre VII



Les principautés des Frontalières ne sont pas des modèles d'harmonie politique. Certaines sont en permanence au bord de la guerre civile, tandis que d'autres sous soumises à un état d'oppression brutale par un prince qui reste en place en faisant régner la terreur. D'autres principautés admirent leur souverain, juste et cultivé, mais souffrent de tentatives permanentes de mises à bas de ce dirigeant trop faible, du moins jusqu'à ce qu'il comprenne le message et bascule lui aussi dans une oppression brutale.

Il existe bien des problèmes internes potentiels, mais ce chapitre en souligne trois grandes catégories. **Opposition populaire** concerne les problèmes qui surviennent quand un grand nombre d'habitants n'aiment pas leur souverain. **Localités rebelles** présente le cas d'une communauté décidant de se détacher de la principauté. **Serviteurs perfides** est consacré aux serviteurs du prince qui décident de le trahir pour prendre sa place.

Comme indiqué dans l'introduction de la section **Campagne**, une de ces aventures se produit quand la valeur de Trouble intérieur de la principauté dépasse 25.

OPPOSITION POPULAIRE

L'opposition populaire est le problème interne le plus diffus, et sous bien des aspects le plus difficile à résoudre. Il ne provoque une aventure que quand il s'agit plus que de quelques habitants qui n'aiment pas le prince : après tout, c'est là l'état ordinaire d'une principauté. L'aventure indique que la *majorité* de la population n'aime pas le prince, qu'une minorité est prête à faire des efforts, voire à prendre des risques pour lui rendre la vie difficile, et que quelques gens sont prêts à trahir ceux qui causent des soucis aux autorités.

À elle seule, l'opposition populaire ne peut pas renverser la principauté. Toutefois, si on ne s'en occupe pas, l'aventure suivante sera consacrée à de nouveaux problèmes internes, et ce genre de scénarios pourra se répéter un certain temps. Par conséquent, c'est un bon choix de première aventure consacrée à un problème interne, ou de premier scénario de ce type après une série d'aventures différentes. En cas de succès lors de cette aventure, la valeur de Trouble intérieur décroît considérablement, car le mécontentement populaire s'est apaisé.

Ouverture : murmures de mécontentement

L'ouverture se produit quand les personnages sont mis au courant du mécontentement populaire. Cela devrait arriver lors d'une scène mémorable afin de poser le décor du reste de l'aventure. L'alternative la plus simple consiste à mettre en scène des individus qui font preuve d'un manque de respect non dissimulé à l'égard du prince.

Ces gens ne doivent pas être des serviteurs du château : si les serviteurs se rebellent, le problème est déjà grave et aurait plus sa place au titre de conséquence d'un échec lors de cette aventure. L'incident devrait plutôt se produire quand le prince se promène sur ses terres. Voici quelques possibilités d'incidents.

Le prince et sa suite parcourent les rues à cheval quand une charrette s'arrête juste devant eux, leur bloquant le passage. Son conducteur fait quelques efforts pour pousser les animaux, mais on voit bien qu'il ne met pas beaucoup de cœur à l'ouvrage. Les passants ne font rien pour aider à déplacer la charrette et peuvent même gêner le prince s'il s'efforce de le faire en personne.

Une bande d'ivrognes insulte sans détour le prince et ses compagnons. Plusieurs passants se mettent à rire ouvertement, et nul ne fait le moindre geste pour les arrêter ni ne paraît choqué.

Un marchand vend des produits de mauvaise qualité au prince, soit directement, soit par un intermédiaire. Il ne s'excuse pas particulièrement quand on lui présente les faits, rappelant que tout achat se fait « aux risques et périls de l'acheteur ».

Le centre de cette intrigue dépend des personnages et de la façon dont ils réagissent. Leur attitude n'a pas d'effet immédiat sur l'issue de l'aventure, mais en influence fortement l'atmosphère. Les personnages seront-ils conciliants, provocateurs ou brutaux ?

Il faudra peut-être indiquer aux joueurs que ce genre d'insolence, en particulier si elle ne rencontre aucune opposition et ne suscite aucune indignation parmi la population, est le symptôme d'un problème profondément ancré dans la principauté. Les joueurs doivent en être conscients, sinon l'aventure n'a guère de chance de se produire.

Éléments initiaux



La plupart des premiers éléments sont consacrés à la découverte de la source des griefs populaires ou de l'endroit où ils se focalisent. Vous devez donc décider de la cause du problème. Il s'agit normalement de quelque chose que les personnages ont fait, ce qui devrait vous rendre la tâche facile. Si les personnages sont princes depuis si peu de temps qu'ils n'ont encore rien eu le loisir de faire, les gens sont tout simplement mécontents du changement de régime.

Parlez-moi du problème

Les personnages ne peuvent pas se contenter de descendre en ville et de demander pourquoi on ne les aime pas. Cette méthode ne fonctionne déjà pas pour les gens ordinaires, et s'avère d'autant plus inefficace que la personne qui pose la question a le pouvoir de faire exécuter ceux qui disent quelque chose qui ne lui plaît pas… Une telle approche est plus susceptible de provoquer un concert de protestation qu'un élan de loyauté, d'amour et d'admiration.

La meilleure approche, en termes de récupération d'informations et d'interprétation, est une technique qui a fait les beaux jours de nombreuses œuvres de fiction : les dirigeants se déguisent en citoyens ordinaires et écument les tavernes pour écouter ce que les gens ont à dire.

Les princes dirigeant de petites communautés courent plus le risque d'être reconnus que s'ils étaient par exemple rois de Bretonnie. Par conséquent, vous devez encourager les joueurs à soigner leur déguisement ainsi que leur façon de répondre à ce que les gens ont à dire.

En dehors des scènes d'interprétation pure, les personnages courent également le risque d'être impliqués dans des bagarres. Si les gens réalisent qui ils sont, ce risque augmente encore, car des malfrats saisiront l'opportunité de se débarrasser du prince détesté en toute impunité, même s'ils ratent leur coup. En fait, les personnages ne devraient pas s'en tirer sans livrer au moins une bagarre épique.

Commencer une conversation en demandant : « Bon, alors, pourquoi personne n'aime le prince à votre avis ? » fera penser que les personnages appartiennent à la police secrète et ne suscitera aucune réponse utile. Une approche plus subtile, comme se plaindre du temps, des routes et des bandits, permettra d'amener les interlocuteurs à énoncer leurs propres griefs. De même, se faire temporairement des amis en leur offrant à boire ou en riant à leurs mauvaises plaisanteries peut également préparer le terrain pour de futures révélations dans la conversation.

S'ils réussissent cet élément d'intrigue, les personnages ont une idée assez précise de la nature du problème.

Menez-moi à votre chef

Une approche alternative consiste à rechercher les gens qui sont à l'origine de ce mouvement de mécontentement. S'il n'y a pas de véritable chef de l'opposition à ce stade, il existe à coup sûr des individus qui font connaître leur insatisfaction de manière plus

Ilsa parcourait les ruines fumantes de Freigburg, contemplant avec satisfaction les restes de la taverne qui jadis tentait régulièrement de lui servir du vinaigre. On avait rassemblé les rebelles sur la grande place, où ils avaient l'air terrorisés.

— N'ayez crainte, mes loyaux sujets. Seuls les meneurs de cette révolte seront punis. Vous autres, avez simplement été entraînés.

Elle toisa la foule et fit un geste en direction de Stefan.

— Celui-ci, celui-ci, celle-là, celui-ci, celle-là et celle-là. Pendez-les devant les autres. Et ne les laissez pas se briser le cou.







NOUS LES IGNORONS ROYALEMENT

Les personnages peuvent choisir d'ignorer le problème. C'est un peu ennuyeux, car ce comportement rend tous les éléments que vous avez préparés inutilisables, du moins à cette étape. D'un autre côté, vous ne devriez pas les forcer à agir. Le fait d'ignorer les problèmes équivaut à un échec total lors de cette aventure, et provoque par conséquent un problème interne plus grave. Et s'ils ignorent celui-ci, les personnages pourraient bien finir six pieds sous terre…

pressante et qui ont de l'influence sur les autres. Il est utile de connaître leur identité.

La meilleure approche est ici très semblable à celle qui permet de découvrir l'origine du problème. La différence principale, c'est que les personnages doivent s'efforcer de donner l'impression qu'ils sont opposés au prince. Les gens peuvent alors acquiescer ou dire quelque chose comme : « Tu parles comme Jack le Borgne. Fais bien attention que le prince n'entende pas ce genre de discours. » Cet indice désigne Jack le Borgne comme l'individu auquel les personnages doivent parler, et qui les mènera peut-être vers d'autres.

Si les personnages sont démasqués, leurs « amis » les dirigent vers des partisans du prince, dont ils risquent désormais de mettre la loyauté en doute, ou vers leurs ennemis personnels dans l'espoir que les autorités s'occupent d'eux.

En cas de succès lors de cet élément d'intrigue, les personnages obtiennent les noms d'au moins quelques mécontents importants.

Police secrète

Les personnages peuvent décider qu'il n'appartient pas au prince d'aller s'encanailler en ville. C'est un peu dommage, mais si les joueurs n'ont pas vraiment envie de tenter l'expérience, elle ne sera pas amusante. Au lieu de cela, ils peuvent décider de mettre sur pied une police secrète qui leur fournira des informations.

S'ils optent pour cette méthode, ils devront recruter les membres de la police secrète. Ils doivent être loyaux, subtils et perspicaces. Trouver plus d'une personne dotée de ces talents peut s'avérer ardu, en particulier puisque les personnages doivent rester discrets quant à leurs activités. Après tout, le but d'une police secrète est de rester secrète. Par conséquent, cet élément d'intrigue consiste à parler à toutes sortes de personnages autour de la cour et à déceler ceux qui ont les qualités requises.

Une fois que les personnages ont sous la main des recrues potentielles, ils doivent trouver le moyen de s'assurer de leur loyauté. Leur donner un bon salaire est une méthode efficace tant que la principauté peut se le permettre. Leur accorder des privilèges est aussi une bonne idée, tout comme leur donner des choses qu'on ne peut acheter. Les postulants idéaux pour la police secrète exigeront sans doute des privilèges difficiles à accepter, ce qui posera un dilemme moral aux personnages.

Si les personnages recrutent les mauvaises personnes, tout leur plan tombe à l'eau. Des policiers loyaux mais incompétents seront tout simplement incapables d'apprendre quoi que ce soit d'utile. Des officiers compétents mais déloyaux travailleront correctement, mais en cherchant à évincer le prince par la suite. Si les personnages recrutent des officiers déloyaux, la valeur de Trouble intérieur ne peut pas être réduite, quelles que soient leurs performances dans le reste de l'aventure. Vous devez également donner des indices révélant que certaines personnes pourraient bien ne pas être loyales.

Si les personnages arrivent à recruter une force de police secrète efficace, ils obtiennent les informations qu'ils auraient pu glaner eux-mêmes. S'ils font leur enquête en parallèle, la police peut confirmer leurs informations, ce qui est toujours une bonne chose.



Seconde partie



L'étape suivante de l'aventure consiste naturellement à régler les problèmes. C'est impossible tant que les personnages ignorent de quoi il s'agit, mais il y a également d'autres conditions à remplir avant de s'atteler à la tâche.

Régler le problème

La réaction la plus évidente au mécontentement populaire consiste à en supprimer la cause, ce qui est toujours plus difficile qu'il n'y paraît.

Souvent, l'insatisfaction résulte d'un acte passé. Les personnages ne peuvent pas réécrire l'histoire, et il n'y a donc rien qu'ils puissent faire. Les causes du mécontentement peuvent aussi fréquemment s'avérer tout à fait légitimes, ce qui fait que les personnages ne peuvent pas en venir à bout. Si la population est mécontente parce qu'on envoie tous les jeunes hommes dans les forts de la frontière, par exemple, il suffirait en principe de les rapatrier dans leurs foyers pour ramener le calme, mais cela rendrait la principauté vulnérable. De temps à autre, la cause du mécontentement n'est même pas un événement réel, et les personnages ont d'autant plus de mal à la supprimer.

Si les personnages ont des chances raisonnables d'éradiquer la source des griefs de la population, il faut qu'ils prennent garde à la façon dont ils le font. Ils doivent rendre leur intervention publique, sans toutefois donner l'impression qu'ils agissent uniquement parce que la population se plaint : dans ce cas, on aurait l'impression que le peuple dirige le prince et non le contraire. Une bonne publicité implique une bonne préparation et une bonne interprétation. Régler le problème d'origine ne fait pas taire immédiatement les mécontents. Toutefois, cela équivaut à deux succès dans la résolution de l'aventure dans son entier.

Se débarrasser des agitateurs

Le terme « agitateurs » est peut-être un peu fort, mais certaines personnes font connaître leur insatisfaction vis-à-vis du prince de manière plus prononcée que d'autres. Les arrêter constitue un bon moyen d'apaiser les tensions. On peut y parvenir de deux manières.

Premièrement, le prince peut tenter de les acheter. Il faut présenter les choses avec un certain tact, car une phrase comme : « Je vous donne 50 co si vous arrêtez de vous plaindre », aura peu d'effets à long terme. Toutefois, agir de manière conciliante envers quelqu'un risque de le ramener à des sentiments plus positifs vis-à-vis du prince et d'atténuer ses reproches. Cela ne fonctionne pas toujours, et les joueurs doivent décrire en détail ce qu'ils font.

Deuxièmement, les agitateurs peuvent être éliminés. On peut les tuer, les emprisonner dans des mines de sel ou les envoyer en tant qu'ambassadeurs à la cour de Bretonnie : tous les moyens sont bons pour s'en débarrasser. Cette élimination doit se faire avec un certain tact, car si on a l'impression que le prince se contente d'assassiner quiconque le contredit, le mécontentement populaire ne fera que croître. Ces gens ne sont pas vraiment les chefs d'une organisation, et leur meurtre ne pose donc pas de problème dans ce sens.

Une condamnation à mort ou un emprisonnement doit avoir un prétexte, c'est-à-dire un crime. Les personnages doivent interpréter le processus de machination mis en œuvre contre l'agitateur, ainsi que son emprisonnement. Une mort malheureuse au cours d'un raid orque ou un « coup du sort tragique et imprévisible » peut aussi être arrangé si on s'en donne la peine. On peut aussi directement donner un poste « prestigieux » à l'individu qui pose problème, mais cela risque de coûter un peu plus cher.

S'ils arrivent à éradiquer l'influence de l'agitateur, les personnages gagnent un succès dans leur campagne destinée à éteindre les feux de la révolte.




Du pain et des jeux

Une des options finales consiste à mettre sur pied un divertissement grandiose pour les masses afin de détourner leur attention du problème. Les personnages doivent choisir la nature du divertissement, trouver ceux qui le mettront en œuvre, et faire savoir sans ambiguïté qu'ils en payent tous les frais de leur poche par pure générosité. Ce genre d'approche présente toutes sortes d'occasions de scènes d'interprétation pure.

Le divertissement en question peut être de n'importe quelle nature, d'une nouvelle pièce jouée par une troupe d'acteurs itinérants jusqu'aux combats à mort de gladiateurs. Les divertissements violents sont particulièrement populaires dans les régions les plus rudes, et par conséquent bien plus susceptibles d'avoir l'effet escompté. Une lecture de poèmes, au contraire, est condamnée à l'échec à coup sûr.

Si on la répète, une même forme de divertissement n'aura pas à chaque fois un effet aussi positif. Les personnages doivent découvrir des façons différentes d'abrutir les masses s'ils veulent user de nouveau de cette approche. Chaque divertissement différent confère un succès aux personnages dans leur campagne d'apaisement.

Le grand final : réconciliation

Quand les personnages ont obtenu quatre succès, ils peuvent organiser un grand gala pour marquer l'unité nouvelle de la principauté. Il doit s'agir d'un événement public et à grande échelle, durant lequel on peut réaffirmer sa loyauté envers le prince. Un tournoi est une bonne solution, tout comme une parade ou un défilé militaire. Une fois encore, c'est aux personnages de tout organiser, et ils doivent s'arranger pour trouver toutes les ressources qu'ils n'ont pas déjà sous la main.

En cas de succès dans cette aventure, la valeur de Trouble intérieur décroît considérablement. Un simple succès réduit la valeur de Trouble intérieur de 15 points. Pour chaque agitateur qui a été transformé en loyal partisan du régime, on la réduit encore de 2 points. Pour chaque agitateur exécuté ou emprisonné, qu'il ait été ou non coupable d'un crime, cette valeur augmente au contraire de 1 point. Ce genre d'actes semble suspect et réduit l'efficacité des autres actions entreprises pour ramener l'ordre. Si les personnages ont vraiment résolu le problème d'origine, la valeur de Trouble intérieur augmente de 5 points. La population sait désormais qu'elle peut faire réagir le prince en se plaignant de lui, et elle sera susceptible de le refaire à l'avenir.

Si les personnages échouent, la valeur de Trouble intérieur augmente de 10 points, ce qui garantit une nouvelle crise interne dans un futur immédiat. Pour chaque succès obtenu, jusqu'à un maximum de trois (s'ils en ont quatre, les personnages n'ont pas échoué), on réduit cette augmentation de 5 points. Si les personnages ont presque atteint la réconciliation finale, la révolte populaire est retardée. Le fait d'avoir éliminé les agitateurs a les mêmes effets que ci-dessus, tout comme le fait d'avoir résolu le problème d'origine.

Les effets sur la valeur de Trouble extérieur sont bien plus modestes. Les problèmes de contestation populaire ne sont pas assez visibles pour faire penser aux puissances extérieures que le prince est faible, et les régler ne leur donne pas non plus à penser qu'il est fort. Bien sûr, cela évite au prince d'avoir à agir sur les deux fronts, extérieur et intérieur, à la fois.

Pour chaque agitateur emprisonné ou exécuté, la valeur de Trouble extérieur est réduite de 1 point. Ce genre de comportement est considéré comme une preuve de la force ou du caractère impitoyable du prince, et les autres y réfléchiront à deux fois avant de venir lui causer des ennuis. Il est peu probable que cela suffise à compenser entièrement l'augmentation ordinaire de 5 points, mais cela a au moins l'avantage de freiner un peu les choses.

LOCALITÉS REBELLES

Une des localités – ville, village ou hameau – de la principauté décide de rejeter la loi du prince. Elle peut déclarer son indépendance ou demander à un autre prince de prendre sa direction : quoi qu'il en soit, le prince doit juguler cette menace sous peine de perdre une partie de son domaine.

Vous devez choisir quelle communauté décide de se rebeller. Il ne peut s'agir de la capitale, à moins que le prince ne règne que sur une seule localité. En général, les localités situées à la frontière d'une principauté ont plus de chances de se rebeller, car leurs habitants croient davantage qu'ils ne risquent rien. Celles qui sont voisines d'une autre principauté ont plus de chances de se tourner vers un autre prince, tandis que celles qui se trouvent près d'une région sauvage sont susceptibles de briguer l'indépendance.

Les événements récents font également une différence. Une localité qui a récemment été attaquée par une force extérieure et défendue par le prince ne risque guère de se rebeller. D'un autre côté, si elle a été assaillie mais pas défendue, elle est la candidate parfaite à la rébellion : les habitants ont sans doute le sentiment que le prince ne leur offre pas grand-chose en échange de leurs impôts. S'il n'existe aucune raison évidente pour que cette localité se rebelle, choisissez-en une vous-même : le but de la valeur abstraite de Trouble intérieur est justement de vous éviter d'avoir à gérer individuellement tous les problèmes politiques.

Ouverture : rumeurs de guerre

L'aventure commence quand les personnages entendent dire qu'une des communautés de leurs sujets s'est rebellée. Il faut jouer la scène en entier, bien qu'elle ne compte probablement que peu ou pas d'action. La nouvelle peut parvenir aux personnages de diverses manières.

Les rebelles peuvent envoyer un émissaire officiel pour annoncer leur rébellion au prince en personne. Le héraut réclame qu'on le laisse venir en paix et repartir jusqu'à la localité. C'est aux personnages joueurs de décider s'ils honoreront ou non sa requête.

Un serviteur loyal du prince peut s'enfuir de la localité, poursuivi par ceux qui veulent tenir sa défection secrète, et arriver juste à temps chez le prince. C'est une bonne façon d'introduire un personnage récurrent, mais il peut également mourir dans un dernier souffle après avoir transmis son message si vous ne voulez pas l'utiliser par la suite.

Le prince et sa suite peuvent se rendre en visite dans la ville et découvrir que les portes leur sont fermées et que des soldats en protègent les murs contre eux. En dehors du fait que les rebelles peuvent en vouloir à sa vie, le prince est coincé, sans position défendable, et dans les Frontalières. C'est une bonne introduction pour un groupe qui aime se voir projeté dans l'action immédiatement, mais une telle position peut être frustrante pour ceux qui préfèrent s'informer et prévoir à l'avance.

Éléments initiaux



Une fois qu'une localité commence à vous glisser entre les doigts, la reprendre en main se fait en deux étapes. La première, la plus évidente, consiste à s'en emparer par la force. Faire usage de la puissance militaire est essentiel pour montrer que le prince ne rechigne pas à la tâche quand il s'agit de mettre de l'ordre dans sa






—Sacrebleu ! Il est hors de question que je tolère une rébellion, Stefan. Elle jeta sa coupe de vin contre le mur, contre lequel elle se brisa, dessinant une tache sombre sur les vieilles pierres. Combien de fois faudra-t-il les tuer pour qu'ils apprennent ? Prends des hommes avec toi, rassemble les meneurs et amène-les-moi.

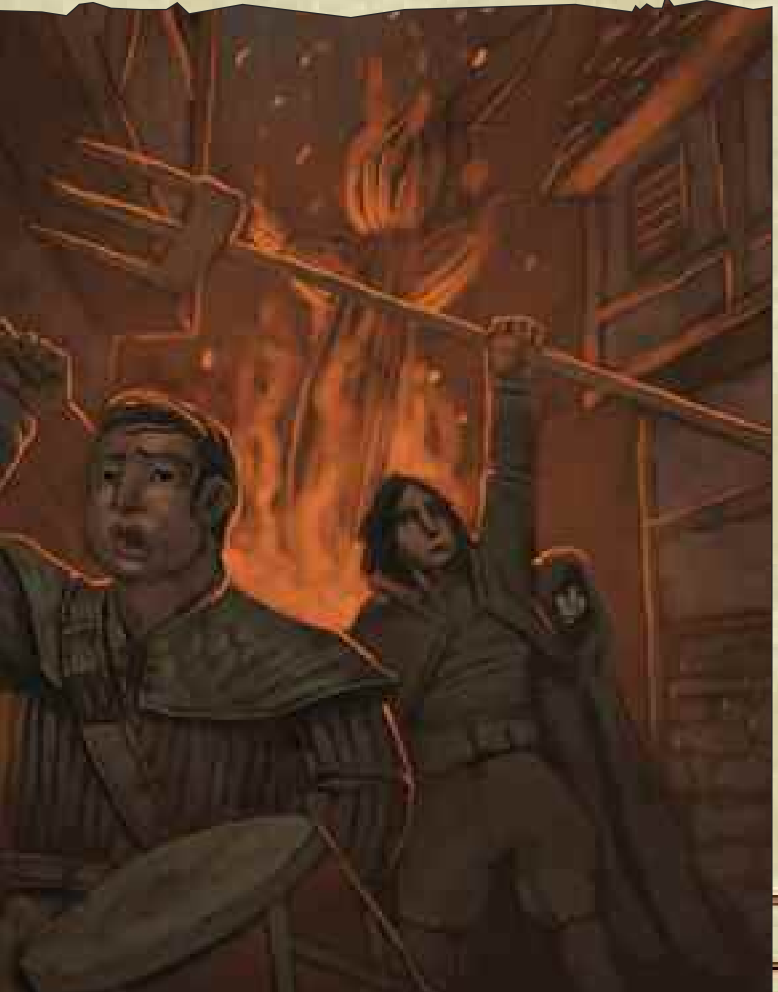
maisonnée. La seconde, et la plus importante, consiste à rétablir son autorité. Dans le cas contraire, le prince devra dépenser beaucoup d'or et de vies humaines pour conserver le moindre contrôle sur la communauté. Par conséquent, les prémices de cette aventure sont consacrées à la prise de contrôle physique.

Comme les personnages ont déjà régné sur la localité, découvrir les détails de son agencement, identifier les citoyens les plus importants et établir une estimation des provisions dont disposent les rebelles devrait être possible. Si les détails ont pu changer depuis le soulèvement – ils payeront pour avoir renversé votre statue ! – les informations générales leur faciliteront la tâche pour reprendre la place.

Cinquième colonne

Il est possible que certains habitants de la localité rebelle soient mécontents du soulèvement. Si les personnages arrivent à contacter ces loyalistes potentiels et leur offrent des pots-de-vin assez importants, ils pourront découvrir un moyen facile de reprendre le contrôle.

Mais avec des « si », on mettrait Marienburg en bouteille. Deux difficultés indépendantes l'une de l'autre se présentent : découvrir les membres de cette cinquième colonne et communiquer avec eux. Les découvrir est plus facile si les personnages se sont déjà rendus dans la place et s'y sont fait un allié lors d'une aventure antérieure. Si tel est le cas, encouragez-les à utiliser leur allié, ce qui donnera de la cohérence à votre campagne. S'ils n'ont pas déjà un contact sur place, la situation se corse.



Les personnages peuvent offrir publiquement l'amnistie à tous les habitants qui trahiront leurs compagnons. Cette méthode a l'avantage de faire sortir les loyalistes du rang, mais elle met également en garde l'ensemble des rebelles contre les traîtres, ce qui rend les communications d'autant plus difficiles. Sinon, ils peuvent tenter de répandre des rumeurs suggérant que des loyalistes auraient beaucoup à gagner en soutenant le prince. Faire parvenir les rumeurs dans la place nécessite un peu d'ingéniosité, et elles peuvent avoir le même effet qu'une annonce publique.

La communication n'est possible que si des gens entrent et sortent de la localité. Cela signifie qu'elle ne peut pas être en état de siège. C'est un peu risqué, car cela peut aussi permettre à l'endroit de rassembler des forces et donner à d'autres communautés l'impression qu'elles peuvent elles aussi se rebeller si elles le désirent. Les personnages qui ne prennent pas soin de faire une démonstration de force pourront se retrouver avec d'autres rébellions sur les bras s'il semble qu'ils mettent trop longtemps à gérer la crise.

Même si des gens entrent et sortent, les messages issus du prince ne seront pas autorisés par les chefs rebelles. Les personnages doivent concevoir une méthode de communication et ne peuvent probablement pas rencontrer directement leur allié, ce qui signifie que jusqu'à ce qu'ils se montrent afin que celui-ci les laisse entrer, ils n'ont aucune assurance qu'il soit vraiment de leur côté.

Toutefois, si cette tactique fonctionne, les personnages pourront reprendre le contrôle avec une petite troupe, car certains habitants se rangeront à leurs côtés plutôt que de rejoindre le camp de leurs voisins.

Infiltration

Les personnages joueurs peuvent décider de s'infiltrer et de reprendre le contrôle physique de l'intérieur, probablement en faisant ensuite entrer leur armée. La plupart des groupes de personnages joueurs ne peuvent pas prendre physiquement le contrôle d'un village entier par eux-mêmes, mais ils peuvent concevoir un plan audacieux qui leur permettra d'y parvenir, fort probablement en prenant des otages bien choisis.

Une infiltration passe par trois étapes : arriver jusqu'aux murs, passer les murs, et se déplacer dans la localité. Comme les habitants s'attendent à avoir des ennuis, les murs sont gardés en permanence. Ils ont également pris l'habitude d'être vigilants, car les dangers sont monnaie courante dans la région. D'un autre côté, une demi-douzaine d'individus ne représentent pas un gros problème et ont plus de chance de s'approcher. Toutefois, beaucoup de tests seront requis, et il faudra bien un plan pour réussir à passer les murs.

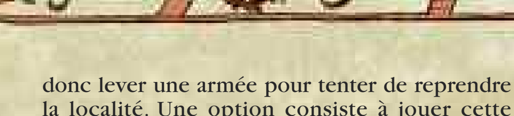
Une fois dans la place, il est absolument vital d'avoir un plan. Des tests devraient être effectués au moins toutes les dix minutes pour rester caché, voire plus souvent dans une zone publique. Aussi discrets que soient les personnages, ils finiront par être repérés tôt ou tard, et ils doivent donc avoir un objectif précis et l'atteindre rapidement. La meilleure option consiste, et de loin, à ouvrir les portes pour laisser entrer une armée… en supposant que les personnages aient pensé à en amener une avec eux, bien entendu.

Si les personnages parviennent à reprendre le contrôle physique des lieux sans venir avec une armée, ils retirent 5 points supplémentaires des valeurs de Trouble extérieur et intérieur à la fin du scénario. Des personnages capables de soumettre un village tout entier à eux seuls sont dignes de respect.

Si les personnages joueurs résolvent tous les problèmes que vous mettez sur leur chemin – ou s'ils mènent l'assaut avec brio – leur armée réussit à reprendre le village, et le prince a de nouveau le contrôle.

À la guerre !

Les personnages joueurs règnent sur toute une région : ils peuvent





donc lever une armée pour tenter de reprendre la localité. Une option consiste à jouer cette guerre à l'aide des règles de wargame. Si vous choisissez cette voie, reportez-vous à *Warhammer* pour plus de détails.

Dans le cas contraire, la bataille peut donner lieu à des scènes d'interprétation. Plusieurs aspects de la campagne militaire sont de bons supports de jeu de rôle, pendant et en dehors des combats.

Mener l'assaut

Le brave prince peut mener ses soldats en première ligne. Voilà qui est bon pour le moral et convainc l'armée que son seigneur tient vraiment à la cité. Mais ce faisant, il court le risque d'être tué par un pot de chambre qu'une vieille femme lui aura fait tomber sur le crâne…

Réunions stratégiques

Certains joueurs apprécient vraiment d'interpréter les discussions stratégiques et s'amuseront beaucoup à étudier des heures durant la carte du village pour planifier l'assaut. Dans ce cas, vous pouvez jouer les membres sceptiques ou au contraire trop enthousiastes de leur armée.

Logistique

Si les personnages choisissent d'assiéger la cité, ils doivent s'assurer que leur armée est approvisionnée. Étant donné qu'on se trouve dans les Frontalières, cela peut revenir à escorter personnellement des caravanes issues de la prochaine ville, de soudoyer des marchands ou de traverser la frontière pour piller la principauté voisine.

Des soldats peu motivés

«Mais c'est moi, m'man!» Les soldats du prince auront très probablement des amis à l'intérieur de la ville: le prince devra peut-être user d'une rhétorique à toute épreuve pour les forcer à combattre. Une autre possibilité consiste à envoyer les soldats hésitants à l'autre bout de la principauté, mais cela réduit les effectifs disponibles.

Éléments secondaires

Les éléments secondaires de cette aventure concernent la façon de reprendre le contrôle de la localité. La condition impérative de toutes ces intrigues, c'est que les personnages aient repris le contrôle physique de la place.

Toutefois, la localité n'est pas un atout pour la principauté s'il faut y laisser un soldat pour deux habitants juste pour y maintenir l'ordre. Les éléments de cette section concernent le processus qui permet au prince de faire accepter de nouveau son autorité.

Se faire des amis

Le prince ne peut pas rétablir son autorité si personne ne le reconnaît dans la localité. Par conséquent, une étape importante consiste à rallier au moins un habitant à sa cause. Il existe plusieurs façons d'y parvenir.

Tout d'abord, si le prince a réussi à entrer dans la localité grâce à l'un de ses habitants, c'est une bonne idée de faire publiquement de ce personnage un allié. La récompense de la loyauté doit être évidente pour tous.

Deuxièmement, si un assaut militaire a eu lieu, il y aura des victimes. Le prince peut installer dans des maisons désormais libres de loyaux partisans étrangers à la localité. L'avantage pour le prince, c'est qu'il sait que ces gens n'ont pas été impliqués dans le soulèvement, mais le défaut, c'est qu'ils ne sont pas natifs du cru et auront peut-être des problèmes pour s'intégrer.

Troisièmement, le prince peut donner des promotions à des membres de la population choisis au hasard, leur offrant l'amnistie et certains privilèges en échange de leurs services. Dans ce cas, mieux vaut choisir quelqu'un qui était auparavant marginal, car il aura peu de chance d'éprouver la moindre loyauté envers les chefs de la rébellion.

Cet élément implique plus de phases d'interprétation que de jets de dés, car les personnages devront décider qui privilégier, comment le faire et comment rendre la chose publique. Il est important qu'ils choisissent des gens qui leur deviendront loyaux en échange de privilèges. S'ils choisissent judicieusement, ils obtiennent un succès dans cet élément d'intrigue. Empêcher les autres habitants de se rebeller est l'affaire des autres éléments.

Punir la trahison

Le prince doit punir quelqu'un: une trahison a eu lieu. L'identité exacte de celui qui est puni a toutefois moins d'importance. Dans cette ville, tout le monde est coupable, du moins selon les critères de justice des Frontalières.

Les personnages joueurs peuvent vouloir consacrer beaucoup d'efforts à débusquer les véritables meneurs et n'appliquer les sanctions les plus graves qu'à l'encontre de ceux qui se sont rebellés pour des raisons purement égoïstes. Ce sera l'occasion de nombreuses et excellentes scènes d'interprétation et d'investigation quand ils interrogeront les citoyens de la ville et feront un procès dans les règles. S'ils s'impliquent sérieusement dans leur tentative, ils





obtiennent automatiquement un succès dans cet élément d'intrigue, même s'ils mettent la main sur les mauvaises personnes. Le peuple est intimidé par leur détermination et relativement impressionné par leur impartialité.

La solution diamétralement opposée consiste pour les personnages à décider qui ils exécuteront et à mettre en œuvre une parodie de procès pour se justifier. Le succès de cette stratégie dépend du style avec lequel ils la mèneront à bien. S'il est évident qu'ils exécutent les riches pour s'emparer de leurs biens, ils ne gagnent nullement le respect du peuple. D'un autre côté, si toutes les victimes sont démunies et impuissantes, le prince aura l'air de craindre les citoyens importants.

Les stratégies intermédiaires, impliquant une enquête où l'on ne se soucie pas des motivations ou du degré d'implication des coupables, fonctionnent si ce sont généralement les bonnes personnes qui sont prises. Cela dépend dans une certaine mesure de la chance : les personnages doivent jouer les tests appropriés pendant leur enquête, afin de savoir s'ils trouvent la piste des vrais coupables. S'ils ratent leurs tests, les exécutions qu'ils ordonnent ne réussissent pas à convaincre la population.

Si les personnages n'arrivent pas à impressionner le peuple grâce à leur justice exemplaire, ils peuvent les soumettre par la terreur. Il s'agit là d'exécuter un nombre considérable de personnes plus ou moins au hasard : décimer littéralement la population fait l'affaire (et on parle ici du sens réel de décimer, c'est-à-dire exécuter une personne sur dix au hasard).

Gracieuse amnistie

Pour reprendre le contrôle, l'étape finale nécessaire consiste à pardonner gracieusement tous les rebelles qui n'ont pas été pendus. Une fois encore, la scène doit être jouée en détail et orchestrée avec soin. Il faut qu'elle donne lieu à une cérémonie publique qui réconcilie formellement le peuple et le prince. La cérémonie doit rassurer le peuple en lui indiquant que le prince a fini de punir les coupables de la rébellion tout en le convainquant qu'il n'est pas non plus un naïf capable de lui pardonner à nouveau allègrement s'il recommence.

Le premier élément signifie que le prince ne doit arriver à ce stade que quand il a terminé de punir le peuple. Si les personnages organisent la cérémonie et punissent ensuite quelqu'un d'autre, ils ne sont plus crédibles. Si le prince a la réputation d'avoir agi de la sorte par le passé, il devra faire de gros efforts pour rendre la cérémonie convaincante.

Le second élément implique que la cérémonie mette en œuvre des gens qui présenteront des excuses au prince et s'humilieront devant son pouvoir. Si le pardon a lieu après l'exécution d'un certain nombre de rebelles, la cérémonie doit juste avoir un aspect officiel. Si le prince n'a exécuté personne, il doit infliger une pénalité à tout le monde en échange de son pardon, par exemple sous la forme d'une rétribution financière.

Le grand final : les affaires reprennent

Si le prince a réussi à reprendre le contrôle des rebelles, la cérémonie d'amnistie et de réconciliation constitue le grand final de l'aventure. Cela n'implique pas beaucoup d'interprétation, mais c'est une conclusion satisfaisante pour ce problème.

Si le prince parvient à ramener la localité sous contrôle, la valeur de Trouble intérieur est réduite de 15 points, et la valeur de Trouble extérieur de 3 points. La guerre civile donne l'impression que la principauté est faible, mais le fait de contrôler le soulèvement contrebalance ce sentiment. Toutefois, si le prince réussit à ramener la localité sous son aile sans tuer qui que ce soit, la valeur de Trouble extérieur n'est pas réduite, et l'augmentation standard de 5 points prend donc effet. Un prince qui répugne à exécuter les traîtres est de toute évidence un poltron chétif qui tend le bâton pour se faire battre.

Si le prince ne réussit pas à reprendre le contrôle de la localité, il a deux options. La première est de simplement la laisser partir. Dans ce cas, la valeur de Trouble intérieur ne change pas, et la valeur de Trouble extérieur augmente de 5 points car il fait preuve de faiblesse.

L'autre solution consiste à détruire la communauté, à la raser jusqu'à la dernière pierre et à exécuter ou réduire en esclavage ses habitants jusqu'au dernier. Si le prince y parvient, la valeur de Trouble extérieur est réduite de 7 points – plus qu'il n'en faut pour équilibrer l'augmentation standard – et la valeur de Trouble intérieur subit la même réduction, ce qui pourrait suffire pour empêcher les problèmes de resurgir dans l'immédiat. Toutefois, à ce stade, le prince règne par la terreur.

SERVITEURS PERFIDES

—Hugoville, c'est là que tu agiras. Pas de faux pas, maintenant, si tu ne veux pas la rejoindre sur le bûcher.

Les personnages joueurs ne sont pas les seuls à avoir des rêves de grandeur et à tenter de s'emparer d'une principauté par traîtrise. Une fois qu'ils se sont accaparé le trône, d'autres peuvent leur faire subir le même sort. Les en empêcher est toute une aventure.

La présentation de la traîtrise du **Chapitre VI : Devenir prince** n'a que peu de rapport avec cette partie. Les personnages joueurs doivent toujours jouer un rôle moteur dans une aventure, ce qui signifie que s'ils mènent la danse, la trahison doit être couronnée de succès si le prince ne fait rien. D'un autre côté, leur but est bien de devenir princes ; la traîtrise devrait donc échouer à moins qu'ils n'entreprennent des actions spécifiques.

Cette aventure peut prendre deux formes très différentes selon que les personnages joueurs découvrent la machination ou non. Si le prince dispose d'une police secrète efficace, il est rapidement mis au courant et peut tenter de l'empêcher d'aboutir. Dans le cas contraire, il n'en est conscient que quand le traître joue ses cartes, forçant le prince à gérer immédiatement la crise.

Découverte précoce

Cette version de l'aventure débute quand la police secrète rapporte au prince que l'un des courtisans est impliqué dans des activités suspectes. Le prince ne doit pas se contenter de faire exécuter ou de bannir le courtisan : tous les autres courtisans en viendraient à craindre pour leur position et la valeur de Trouble intérieur resterait inchangée, garantissant que quelqu'un provoquerait une perturbation immédiatement après.

Au lieu de cela, les personnages joueurs doivent amener le traître à se démasquer avant de le faire arrêter ou exiler. Ils peuvent également monter une machination afin de le faire arrêter pour trahison. Toutefois, comme il fomente réellement un complot, il est plus sûr de produire les preuves de ses véritables activités. La plupart des groupes adopteront sans doute cette approche.

Les prémices d'une trahison, qui consistent à rassembler des alliés et à s'approprier un poste influent, ne sont pas en elles-mêmes des félonies. S'ils ont des raisons de soupçonner un courtisan, les personnages joueurs sont peu susceptibles de lui confier un poste à responsabilités, mais cela n'empêchera pas la trahison en elle-même.

Cette aventure comporte deux aspects : la récolte d'informations et la présentation des preuves.










Rassemblement d'informations

Les félons potentiels ne font pas connaître leurs véritables intentions, et les personnages joueurs doivent donc se débrouiller pour dévoiler le plan du traître. La police secrète ne peut pas y parvenir : elle a déjà rempli son rôle en avertissant le prince à l'avance. Si les personnages veulent garder un œil sur des villes éloignées, la police secrète pourra les tenir informés, mais tous les événements intéressants surviendront là où se trouvent les personnages joueurs.

Il est primordial de se rappeler que les courtisans ne savent pas quelles personnes sont des personnages joueurs. Un traître peut fort bien tenter de rallier un des PJ à sa cause : en théorie, tout le monde est loyal envers le prince, après tout. Les personnages peuvent agir pour favoriser ce genre de tentative : le prince peut feindre d'être mécontent envers un autre des personnages joueurs, et celui-ci, légèrement saoul, émettra des commentaires désobligeants au sujet du prince, par exemple. Si cette méthode fonctionne, elle procurera au prince une excellente source d'informations.

L'espionnage plus direct peut également fonctionner. Le traître doit faire semblant d'être loyal jusqu'à ce qu'il déclenche son piège, et le prince peut donc s'assurer qu'il est loin de sa maison pendant un moment en lui confiant une tâche particulière. Ce faisant, il permet aux PJ de rechercher des indices ou de surprendre des alliés du traître qui s'attendaient à le rencontrer. Le prince peut aussi donner aux autres personnages joueurs des ordres qui les placent à des endroits stratégiques pour espionner le félon potentiel.

Dans l'idéal, le traître ne doit pas réaliser qu'on le soupçonne. Si on lui met la puce à l'oreille, les choses risquent de se corser. Certains abandonneront leurs plans, du moins pour un temps, et agiront de nouveau de manière loyale. Le prince doit mettre ses soupçons de côté s'il ne veut pas susciter le courroux des autres courtisans. Cette attitude met temporairement fin à l'aventure et réduit la valeur de Trouble extérieur de 7 points. Si, ce faisant, elle se retrouve inférieure à la limite requise pour une aventure, le traître ronge son frein pendant un temps, attendant que le prince soit distrait par d'autres problèmes (la prochaine aventure) avant de remettre son plan en œuvre. La prochaine fois, il sera plus prudent et ne donnera aucun avertissement préalable aux joueurs, ce qui les placera dans une position de **découverte tardive**.

D'autres traîtres continuent sur leur lancée et tentent de prendre le prince de vitesse avant qu'il n'en sache trop. Cela précipite un des événements décrits dans la section **découverte tardive**, mais le prince a des informations sur ce qui se trame, ce qui devrait lui permettre de réagir plus facilement.

Présentation des preuves

Si les personnages joueurs arrivent à rassembler des preuves sans être découverts, ils peuvent arrêter le traître et révéler sa félonie à la cour avant de l'exécuter. Dans bien des cas, il vaut mieux laisser le traître faire le premier pas avant de le démasquer juste à cet instant. S'il projette d'accuser le prince d'ignobles crimes, par exemple, on attend qu'il présente ses preuves à la cour avant de démontrer qu'il s'agit d'une machination montée de toutes pièces. S'il a engagé des assassins, on les capture et on les présente en tant que preuves.

Dans certains cas, les plans du traître sont trop dangereux pour qu'on le laisse agir, s'il a passé un pacte avec les Puissances de la Corruption, par exemple. Dans ce cas, les PJ se contenteront de présenter les preuves à la cour.

La présentation des preuves doit être jouée de bout en bout, car c'est un moment dramatique. Le traître peut faire mine de n'en avoir cure au début, mais si les personnages joueurs ont rassemblé des preuves irréfutables, il réalisera que la situation est désespérée pour lui. Il en sera certainement amené à une attitude violente s'il essaye de s'échapper, fournissant ainsi une occasion de combat exutoire et une nouvelle preuve de sa félonie.

Si le prince parvient à s'emparer du traître avant que la preuve ne soit présentée, de manière à ce qu'il se trouve impuissant et incapable d'attaquer, les personnages doivent décider de son sort une fois qu'il est emprisonné.

C'est au prince de juger le traître. La seule condition, c'est que les preuves doivent être assez crédibles pour convaincre la cour que même si le félon est innocent, il est coupable aux yeux du prince. Il est essentiel que les membres de la cour ne croient pas qu'il agit arbitrairement. Si tel est le cas, le procès a le même effet que si on exécutait le félon dès le début : la valeur de Trouble intérieur n'est pas réduite.

Si la cour est convaincue, au moins en partie, s'occuper du félon réduit la valeur de Trouble intérieur. Une exécution la réduit de 15 points. Toutefois, elle ne réduit pas la valeur de Trouble extérieur : la preuve de la force du prince est compensée par la faiblesse que suggère la trahison. Si les personnages n'exécutent pas le félon, la valeur de Trouble intérieur ne descend que de 7 points : le problème actuel a été réglé, mais ils n'ont pas fait grand-chose pour décourager les autres d'imiter le traître. La valeur de Trouble extérieur augmente de 2 points dans ce cas, car cela ressemble à une faiblesse pour les voisins du prince.

Découverte tardive



Si les personnages n'ont pas mis en place de mécanisme permettant d'espionner leurs propres sujets, la machination les prend par surprise. Dans ce cas, la nature de l'aventure dépend grandement de la nature du complot, et vous devez choisir le type qui plaira le plus à votre groupe.

Assassins

Si le traître engage des assassins pour tenter de tuer les PJ, la tentative de meurtre est le premier signe qu'ils ont de l'existence d'un complot. Choisissez une méthode d'assassinat contre laquelle les personnages puissent réagir efficacement : ce sera probablement un assassin surgissant des ombres plutôt qu'une tentative d'empoisonnement. L'ouverture verra alors un ou plusieurs personnages joueurs défendre leur vie.

Le félon n'est pas obligé de considérer les PJ en tant que groupe. Toutefois, il est probable qu'ils soient étroitement liés, et dans la plupart des cas, il est assez facile de justifier des attaques prenant pour cibles plusieurs personnages à la fois. Par pure malchance pour le traître, ces attaques ont lieu quand d'autres PJ sont dans les parages et peuvent se précipiter au secours de leurs amis. De cette façon, tous les PJ peuvent être impliqués dès le début.

Une fois qu'ils se sont débarrassés des assassins, les personnages doivent découvrir qui les a engagés. La tâche sera beaucoup plus facile s'ils ont eu la bonne idée d'en laisser quelques-uns en vie.

Piège

Le traître peut précipiter le prince dans un piège, comme une bataille contre un ennemi bien supérieur. Dans ce cas, il est assez facile de décider que les autres PJ l'accompagnent pour que tout le monde soit en place. Cette aventure commence par un combat désespéré contre des forces en surnombre.

Il faut gérer cette scène avec soin, car tout comme dans le cas de l'assassin, le plan n'est pas de tuer immédiatement les personnages joueurs. Vous ne devez pas attendre de vos personnages qu'ils dépensent des points de Destin, ce qui les frustrerait : prévoyez-leur plutôt une porte de sortie qu'il puissent emprunter normalement. La meilleure façon de le faire est de leur présenter un chemin par lequel ils puissent s'échapper, bien qu'il soit également possible que les adversaires s'avèrent plus faibles que prévu. Par conséquent, si une armée d'orques tend une embuscade aux PJ au pied d'une falaise, un sentier étroit devrait permettre d'y grimper. Sur ce sentier, un seul orque peut attaquer de front, et à un endroit, le chemin est fragile, ce qui permet aux personnages d'empêcher qu'on les poursuive au bout d'un moment.





avec suspicion. La façon la plus simple de gérer le problème consiste pour le prince à exiger de voir les preuves et à les démolir en public par une rhétorique implacable. Les autres PJ peuvent l'aider, mais ce genre de trahison est mieux adapté à des personnages dotés de talents d'orateur.

Dans ce cas, il peut sembler évident que le traître est l'accusateur, mais ce n'est pas nécessairement le cas. Il peut avoir été lui-même piégé, mené par le bout du nez jusqu'à des preuves factices. Cela ne veut pas dire que les PJ ne devraient pas exécuter l'accusateur, mais seulement qu'ils doivent s'assurer de débusquer le véritable félon. S'ils n'y parviennent pas, la valeur de Trouble intérieur est seulement réduite de 7, pendant que le traître rassemble ses ressources pour une seconde tentative.

Enquête

La tentative de traîtrise débute cette version de l'aventure, mais pour la résoudre, il faut toujours trouver le traître. Il existe plusieurs façons pour les personnages d'y parvenir.

La première consiste pour le prince à faire croire qu'il est mort. En cas de tentative d'assassinat ou de piège, certains personnages joueurs peuvent faire croire à la mort du prince et attendre de voir qui semble prêt à s'emparer du pouvoir. Cette technique peut être très efficace, et le choc psychologique que provoquera la réapparition du prince « mort » devrait permettre de capturer le félon.

Les personnages doivent sentir qu'ils ont échappé au piège de justesse, même si les joueurs réaliseront probablement qu'ils étaient censés s'en sortir. Les circonstances doivent désigner de toute évidence le coupable. Par exemple, si l'un des courtisans était censé les rejoindre avec l'armée, de forts soupçons pèseront sur lui. D'un autre côté, si le groupe a juste été pris en embuscade lors d'un voyage, il est difficile de savoir qui était le félon. Dans des circonstances aussi ambiguës, laissez-leur un indice évident. Un des bandits qui les attaquent peut dire, par exemple : « Les voilà ! Exactement comme il l'avait dit ! »

Dénonciation

Le traître peut choisir de dénoncer le prince en tant que criminel devant la cour tout entière et exiger qu'on lui retire le pouvoir. Dans ce cas, la réaction implique beaucoup d'interprétation et de tests de compétences sociales, car les personnages joueurs tentent de se disculper et de discréditer les preuves fabriquées de toutes pièces. Si les PJ sont réellement mauvais, elles peuvent être authentiques, mais ils auront également moins de scrupules quant à la façon de les décrédibiliser, ce qui rétablit l'équilibre.

Le prince devrait protester de son innocence et exiger que ceux qui l'accusent soient emprisonnés pour trahison. Toutefois, il ne doit pas se limiter à cela. L'accusateur a montré assez de preuves aux autres courtisans pour que le prince soit considéré

Cependant, dans certains cas, ce n'est pas possible. Si les assassins sont toujours vivants, on peut les interroger, et le piège peut avoir impliqué un contact direct avec le traître. Une fois encore, les survivants peuvent eux aussi être interrogés. Un félon qui sait que son plan a échoué fera probablement profil bas, et l'aventure se changera en enquête policière classique, avec pour originalité le fait que c'est la victime qui mène l'enquête.

Les personnages ont une certaine liberté de manœuvre dans leurs investigations. Tous les courtisans sont conscients que quelqu'un a tenté de les trahir, et par conséquent, tant qu'on produira des preuves convaincantes menant à la victime finale, le prince ne se les mettra pas à dos par ce châtiment. Si les personnages prennent la mauvaise personne, ils ne peuvent pas réduire la valeur de Trouble intérieur de 7 points, car le traître rôde encore.

Si les personnages prennent le vrai coupable et l'exécutent, la valeur de Trouble intérieur est réduite de 15 points. Une fois encore, cela n'affecte nullement la valeur de Trouble extérieur. S'ils n'exécutent pas le traître, la valeur de Trouble intérieur n'est réduite que de 10 points, et de 2 points seulement s'ils ont pris la mauvaise personne. Le traître est témoin du traitement miséricordieux infligé à l'innocente victime et décide qu'il peut se permettre une autre tentative du moment qu'elle est différente de la première.

La valeur de Trouble extérieur augmente de 2 points si les personnages n'exécutent pas le traître.








PROBLÈMES EXTÉRIEURS

« Écoute, je suis un homme très pris. J'ai un mariage à organiser, des paysans à pendre, une guerre à livrer, etc., etc. Vraiment, cette histoire de prince, c'est beaucoup plus dur que ce à quoi je m'attendais. C'est un vrai travail ! Quand tu dis qu'il y a une Waaagh d'orques qui attend juste derrière la colline, et que ce type… ou cette chose a l'intention de raser un de mes villages, tu penses qu'il filerait si je lui expédiais, à lui et à ses copains, une bonne douzaine de paysans ? »

— Prince Hamilton Remington, neuvième du nom, décédé

Chapitre VIII



Les problèmes auxquels sont confrontés les princes des Frontalières ne viennent pas tous de l'intérieur. En fait, les problèmes externes sont un peu plus répandus. Le système utilisé pour les générer reflète cet état de fait : il est plus facile de réduire la valeur de Trouble intérieur que la valeur de Trouble extérieur. Résoudre un trouble externe rend le prince plus populaire parmi ses sujets, tandis que résoudre un problème intérieur a bien moins de répercussions sur la façon dont ses voisins le perçoivent.

Les problèmes extérieurs peuvent être classés en deux catégories : les monstres et les voisins. Dans le cadre de ce chapitre, on parlera de « voisin » si des négociations peuvent être une solution pour résoudre un problème. Les personnages devront peut-être commencer par le vaincre sur le champ de bataille, mais une solution à long terme est envisageable sans pour autant rayer le camp adverse de la carte. Dans l'ensemble, les humains, les nains et autres sont des voisins, tandis que les orques, les morts-vivants et les hordes du Chaos sont des monstres. Toutefois, un prince humain particulièrement agressif peut être considéré comme un monstre, tandis qu'un seigneur de guerre orque particulièrement calme pourra être considéré comme un voisin (quoique très violent).

Ce chapitre ne gère qu'un type de problème associé aux monstres : ils lancent des raids ou des attaques organisées contre la principauté. Les voisins peuvent poser deux types de problème. En premier lieu, ils lancent des raids ou des attaques plus organisées contre la principauté. La seule différence avec les monstres, c'est qu'il n'est pas forcément inutile de leur parler. Deuxièmement, plusieurs voisins peuvent lancer des requêtes contradictoires. Par exemple, chacun d'entre eux peut vouloir que le prince s'allie avec lui, contre l'autre. Résoudre ces problèmes implique un peu plus de négociations, mais nécessite bien souvent une bonne dose de violence. La politique des Frontalières s'encombre rarement de courtoisie…

MONSTRES EN MARAUDE

Dans les Frontalières, les raids perpétrés par des bandes de monstres font partie de la vie quotidienne et en général, la population ne s'attend pas à ce que le prince s'occupe de tous les groupes d'hommes-bêtes. Toutefois, il arrive qu'une meute persiste et s'organise, et que la population se tourne vers son seigneur pour régler le problème.

Mise en place

Avant que l'aventure ne commence, vous devez décider de la nature des pillards. Vous pouvez choisir le type de monstre en fonction de ce que les joueurs aiment combattre, ou de ce qu'ils n'ont pas eu l'occasion de voir depuis longtemps. Dans l'idéal, un groupe de monstres devrait déjà figurer sur la carte, mais comme les créatures en maraude rôdent dans l'ensemble des Principautés Frontalières, ce n'est pas nécessaire. Les autres aspects doivent être choisis spécifiquement pour constituer un challenge et demander une stratégie un peu plus élaborée qu'une simple charge à la tête de l'armée princière. Un certain nombre de monstres peuvent être immunisés contre les armes non magiques et seront par conséquent capables d'annihiler le gros de l'armée, à moins qu'ils ne soient tout simplement trop nombreux pour qu'on puisse s'en débarrasser en une fois. Peut-être que leur chef est intelligent et sait beaucoup de choses au sujet du prince. Une simple bataille ne constitue pas une aventure très intéressante et il vous faut donc préparer le terrain de manière un peu plus soignée.

Vous pouvez même transformer l'incident en une mini campagne obligeant les personnages à se lancer dans une brève aventure pour retrouver un objet indispensable pour vaincre les pillards. Si vous vous sentez d'humeur généreuse, vous pouvez intégrer la quête de l'objet à l'aventure de manière à ce que les valeurs de Trouble intérieur et extérieur n'augmentent pas.

Ouverture : les survivants



L'aventure commence quand les victimes de raids viennent voir le prince pour lui demander son aide. Cela vaut la peine d'interpréter la scène en

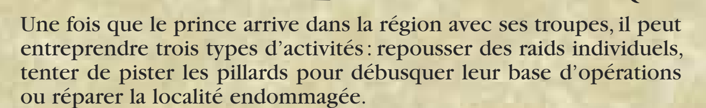
Ilsa traversa les ruines fumantes de Freigburg.
Maudit Hugo, pensa-t-elle. *On venait juste de reconstruire.*
Les habitants étaient blottis les uns contre les autres sur la grande place, avec leur air terrorisé. Leur air habituel.
— N'ayez crainte, mes sujets. Je vous défendrai contre le tyran qui a lancé cette attaque. Elle fit un geste en direction de Stefan. Envoie la moitié des hommes garder le périmètre et l'autre moitié rebâtir les murs. Je vais aller trouver le camp de Hugo.





entier. Les intéressés veulent obtenir quelque chose du prince et se montrent donc particulièrement déférents, le traitant avec tout le respect qu'il mérite. C'est une des rares occasions où les personnages joueurs auront vraiment l'impression d'être princes et vous devez en profiter.

Les personnages peuvent choisir de ne pas accéder immédiatement à la requête, mais l'aventure ne commence pas tant qu'ils n'ont pas réagi. Attendre la deuxième ou troisième demande ne crée pas de ressentiment particulier au sein de la population, mais vous devriez ajouter 1 point à la valeur de Trouble intérieur à chaque pétition successive, jusqu'à ce que les personnages agissent.



Éléments de base

Une fois que le prince arrive dans la région avec ses troupes, il peut entreprendre trois types d'activités : repousser des raids individuels, tenter de pister les pillards pour débusquer leur base d'opérations ou réparer la localité endommagée.

Repousser les raids

En théorie, les personnages joueurs auront besoin de beaucoup d'informations au sujet des pillards avant de pouvoir s'opposer à un raid. Toutefois, l'aventure risque de ne pas être très passionnante dans ce cas, et vous déciderez peut-être que le village où s'arrête le prince va justement devenir la prochaine cible des pillards. Ces derniers vont avoir un choc.

Cet élément se réduit à un combat contre les pillards. S'il est préférable que les PJ amènent des soldats avec eux, le centre de l'intrigue est leur combat personnel contre les plus importants des bandits. Ces derniers sont submergés par le nombre et tentent de s'enfuir dès les premières minutes de la bataille. Beaucoup parviennent à s'enfuir car ils connaissent le terrain, ce qui n'est pas le cas des personnages joueurs. Et si les pillards s'éparpillent volontiers, il serait très dangereux pour les personnages d'agir de même.

Si les PJ réfléchissent rapidement et s'arrangent pour entraîner les pillards dans un piège, ils peuvent fort bien éliminer tout un groupe. La source principale des raids s'en trouve affaiblie, mais ils ne s'interrompent pas définitivement pour autant : s'il s'agissait de la seule bande impliquée, les communautés locales auraient été capables de s'en occuper elles-mêmes. Les personnages doivent penser à faire des prisonniers pendant ces batailles, car ceux-ci pourront leur donner des informations sur le groupe principal de monstres. S'ils ne l'ont pas fait, un PNJ le leur fera remarquer, en demandant par exemple où sont les prisonniers et s'ils ont révélé des informations utiles. L'interrogation des prisonniers est une bonne issue pour cet élément d'intrigue.

Les prisonniers doivent être capables de donner des renseignements utiles afin qu'il vaille la peine de les capturer, mais il ne faut pas tout




révéler non plus. Cela ne ferait que court-circuiter certains des autres éléments. En temps normal, les prisonniers connaissent à peu près la taille du groupe, savent qui le dirige, s'il comprend des monstres différents ou plus puissants, et quel est le plan officiel. Ils peuvent savoir où se trouve le camp principal, mais si le groupe est mobile, ils connaissent seulement sa dernière position. Si le camp est fixe, ils savent où il se trouve, mais connaissent uniquement les systèmes de défense qui étaient en place avant que le prince ne se montre pour s'opposer aux pillards.

Les PJ doivent se démener pour apprendre ce que savent les prisonniers, bien sûr. Des interrogatoires sont nécessaires : la difficulté dépend de l'intelligence, de la loyauté et de la volonté des prisonniers. (Il est évident qu'emprisonner des morts-vivants dénués de conscience est une perte de temps). En cas d'échec, les prisonniers parviennent à dissimuler des informations ; deux degrés d'échec au moins leur permettent de faire gober un mensonge. Dissimuler des informations peut avoir d'aussi graves conséquences qu'un mensonge : si un groupe de pillards est composé de cinquante hommes-bêtes et cinquante sanguinaires de Khorne, un captif qui se contente de dire que sa troupe compte cent membres aura sérieusement berné les personnages.

Partir à la recherche des pillards

Les personnages devront s'aventurer dans les Frontalières et y jeter un œil s'ils veulent avoir assez d'informations pour s'occuper des pillards. Ils devront peut-être découvrir la position actuelle du camp de base ou étudier ses défenses s'il est fixe. Si c'est le cas, ils devront peut-être le rechercher s'ils n'ont réussi à faire avouer sa position à aucun prisonnier.

Les joueurs doivent être conscients qu'il leur faut faire preuve de discrétion pour rassembler des renseignements utiles. Si les pillards savent qu'ils ont été découverts, ils s'efforceront de modifier leurs défenses ou de déménager le camp. Si les personnages sont très rapides, ils pourront prendre les pillards au moment même où ils sont en train de modifier leur stratégie, mais ils doivent pour cela agir avec diligence, ce qui présente en soi quelques difficultés.

Partir en éclaireur avec l'armée tout entière est une très mauvaise idée, pour les mêmes raisons. Cette tactique revient à se jeter dans une embuscade, comme le sait quiconque a la moindre expérience militaire. Cela signifie que vous devez dire aux joueurs que cette attitude est dangereuse s'ils décident de le faire. Ils peuvent néanmoins persister, bien sûr, mais dans ce cas, vous avez tout à fait le droit de les plonger dans une embuscade.

Les personnages peuvent mener plusieurs expéditions de reconnaissance. S'ils n'ont reçu aucune information utile des prisonniers, les premières n'auront d'autre objectif que d'obtenir des informations de base. La plupart des expéditions devraient avoir un but spécifique : découvrir les défenses du camp, compter les effectifs ennemis ou découvrir le site d'une embuscade.

Le danger est triple. Tout d'abord, les personnages risquent d'être repérés, ce qui impose des tests de **Dissimulation** et de **Déplacement silencieux**. Deuxièmement, ils risquent de se perdre. Le danger est bien réel dans les forêts et les bad-lands, et les marais y ajoutent leurs propres périls. Des **tests de Survie** viennent à bout des problèmes, mais quelques descriptions permettront de rendre la région vivante. Finalement, on rencontre parfois par hasard de petits groupes de monstres. Dans les Frontalières, ce genre de rencontre est tout à fait réaliste : des individus isolés et de petits groupes parcourent la région, fondant sur les faibles. Les monstres puissants ne peuvent représenter qu'une menace minime pour les personnages, mais toutes ces rencontres aléatoires risquent de révéler leur position aux pillards.

Si les PJ surmontent les périls, ils devraient obtenir les informations qu'ils sont venus chercher. Une partie de la difficulté de cet élément d'intrigue consiste à poser les bonnes questions.

Réparer les dégâts

Au moins une communauté a subi des dégâts considérables à la suite des raids : si ce n'était pas le cas, les habitants ne viendraient pas ennuyer le prince avec leurs problèmes et lui demander de l'aide. Les personnages joueurs peuvent décider de prendre le temps d'aider à réparer les défenses et les bâtiments, tout en gardant l'œil sur les pillards.

Cet élément d'intrigue est avant tout une phase d'interprétation, durant laquelle les personnages ont une chance d'améliorer la réputation du prince parmi ses sujets. Le prince peut avoir à résoudre des querelles entre les villageois concernant ce qui doit être réparé en premier ou trouver le moyen de débloquer une route ou une rivière. Des tests peuvent être nécessaires, mais agir de manière sage et noble est ici le plus important.

Comme cette intrigue bloque les PJ dans une localité pendant une longue période, c'est une bonne solution s'ils n'ont aucune piste concernant les pillards : ils peuvent aider aux réparations pour passer le temps tout en attendant un raid. Si les pillards sont retors, les personnages seront pris par surprise et auront les pires difficultés du monde à repousser le raid, à moins qu'ils n'aient mis en place d'excellentes sentinelles.

Si les PJ s'investissent de manière significative dans les réparations, la valeur de Trouble intérieur décroît immédiatement de 1 point. Si vous pensez que les joueurs ont particulièrement bien interprété les scènes d'interaction princière, vous pouvez ôter un second point. Montrer que le prince se soucie du bien-être de ses citoyens a toujours des répercussions positives.

Grand final



La structure d'une aventure visant à se débarrasser de pillards est très simple : il faut en apprendre assez pour vaincre les pillards et mettre ce savoir en pratique. Par conséquent, dans la plupart des cas, il n'y a pas vraiment d'éléments secondaires entre l'enquête préliminaire et le final. Cependant, les exceptions sont possibles. Par exemple, si le groupe est trop important pour que les forces du prince s'en débarrassent en une seule fois, les personnages pourront d'abord en attirer une partie dans une embuscade avant de s'en prendre au camp principal.

Chaque cas offre une approche très différente. Un groupe de pillards mixte, par exemple, pourra être très vulnérable à un plan visant à les dresser les uns contre les autres avant que les troupes du prince se montrent pour balayer les survivants. Si vos joueurs préfèrent jouer en finesse, il est sans doute plus judicieux de concevoir vos groupes de pillards de la sorte. D'un autre côté, si vous forcez de temps à autre vos personnages à se fier à leurs talents les moins développés, cela peut donner lieu à des aventures mémorables.

Embuscade !

Comme indiqué plus haut, il est très difficile d'empêcher les pillards de s'enfuir s'ils sont confrontés aux troupes manifestement supérieures des personnages. Dans ce cas, le but d'une embuscade est de leur couper la sortie, afin que le prince puisse totalement annihiler ses adversaires. D'un autre côté, le groupe principal est peut-être plus puissant que les troupes des personnages joueurs, et dans ce cas, le but est de neutraliser cet avantage afin d'avoir une chance de succès.

Concevoir l'embuscade est une partie essentielle du défi que représente cet élément d'intrigue. Cela signifie que vous devez laisser les joueurs mettre leurs plans sur pied, et s'ils sont bons, leur permettre de balayer leurs ennemis. Naturellement, s'ils conçoivent un plan vraiment bancal, vous êtes libre de les faire souffrir un peu. Toutefois, leur succès ne devrait pas dépendre de quelques jets de dés.

La seconde partie du défi que représente cet élément d'intrigue est la bataille en elle-même : même si l'embuscade fonctionne à la perfection, les personnages doivent toujours avoir à combattre. La plupart du temps, ce n'est pas un problème, mais si les personnages conçoivent un plan brillant, par exemple pour bloquer les pillards dans un ravin et les noyer en détournant un cours d'eau, vous pouvez en laisser certains s'échapper en escaladant les flancs de la falaise pour finir sous les coups des PJ.

Détruire le camp

Le plus souvent, la destruction du camp est le grand final de l'aventure, même si les groupes nomades peuvent être annihilés lors





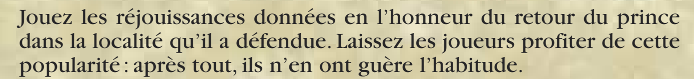
d'une embuscade. Les personnages peuvent également tendre des embûches pour affaiblir leurs adversaires avant de donner le coup de grâce pour éliminer le problème à la source.

Comme il s'agit du point culminant de l'aventure, un long siège n'est probablement pas approprié. Les PJ voudront sans doute éviter cela : approvisionner une armée dans les Frontalières n'est pas chose facile. Toutefois, les pillards du camp veulent également éviter cette situation, pour les mêmes raisons : par conséquent, même si les personnages n'attaquent pas le camp, il est probable qu'ils tentent une sortie.

Comme dans le cas de l'embuscade, vous devez laisser les personnages concevoir leur plan, qui fonctionnera certainement. Partir en reconnaissance dans le campement et découvrir ses points faibles constitue un moment important de la première moitié de l'aventure : l'attaque de ces points faibles devrait donc être efficace. Tant que les personnages ne font pas connaître leur présence, les pillards ne renforceront pas les points faibles découverts par les éclaireurs.

Comme pour l'embuscade, plans et bataille sont aussi importants dans cet élément. Si le plan est bien ficelé, un échec total est fort improbable ; même si les personnages ne s'en sortent pas aussi bien que prévu au combat, le mieux que les pillards puissent faire sera sans doute de battre en retraite, et ils ne représenteront donc plus une menace grave.

Triomphe et conséquences



Jouez les réjouissances données en l'honneur du retour du prince dans la localité qu'il a défendue. Laissez les joueurs profiter de cette popularité : après tout, ils n'en ont guère l'habitude.

Si les PJ ont vaincu les pillards, et même si une partie de leur troupe a réussi à s'échapper à la fin, réduisez la valeur de Trouble extérieur de 15 points. Ce groupe n'est plus en mesure de causer de gros problèmes, ce qui laisse aux personnages le temps de respirer tandis que de nouveaux nuages noirs se rassemblent à l'horizon. Si les personnages échouent, la valeur de Trouble extérieur ne décroît pas et le groupe de pillards continue de poser problème, même si aucun bouleversement ne survient. Le simple fait de vaincre les pillards réduit la valeur de Trouble intérieur de 5 points. L'annihilation totale des pillards la réduit de 8 points, car l'absence temporaire de raids, même mineurs, convainc la population que le prince en place joue bien son rôle. Cette valeur pourrait même décroître un peu plus si les personnages ont pris le temps de réparer les dégâts.

Il n'y a pas de conséquences à long terme : les bandes de pillards sont indépendantes et le prince n'a pas de relations suivies avec elles.

VOISINS PILLARDS

Les raids perpétrés sur les localités frontalières peuvent être le fait des princes voisins plutôt que des monstres. Certains princes peuvent même avoir engagé des monstres pour effectuer le pillage afin de brouiller les pistes, tandis que d'autres vont jusqu'à faire une déclaration de guerre en bonne et due forme. Quoi qu'il en soit, ces aventures ont beaucoup en commun avec les raids de monstres, si bien que cette partie n'aborde que les différences notables.

La différence la plus importante à garder en tête, c'est que les relations avec les princes voisins ne prendront certainement pas fin avec la résolution de cette aventure ; même si le prince en place est tué, il aura des héritiers qui pourront vouloir venger sa mort.

Ouverture



L'ouverture peut être similaire à celle du raid de monstres. Les survivants peuvent même rapporter avoir été agressés par des monstres si le prince adverse a décidé d'en engager.

L'autre alternative est une déclaration de guerre officielle de la part du prince voisin. Il envoie une ambassade à la cour du prince pour lui délivrer un message de défi. L'ambassade peut être constituée d'un individu qui remet une lettre scellée et s'enfuit avant qu'elle ne soit ouverte, d'un groupe d'une douzaine de courtisans et de gardes aux splendides atours qui jettent avec arrogance leur défi au visage de toute la cour, ou de toute solution intermédiaire. La déclaration doit suggérer que les PJ sont indignes de régner et qu'ils seront éliminés, à moins qu'elle ne spécifie que certaines terres appartiennent « légitimement » à l'autre prince. Dans l'ensemble, cela n'a guère d'importance, mais cet élément peut donner des indices pour de futures négociations.

À moins que vous ne désiriez que les joueurs pensent de prime abord que les responsables sont des monstres et aient la surprise de découvrir qu'un autre prince tire en réalité les ficelles, mieux vaut commencer par une déclaration de guerre. Elle permet de distinguer cette aventure des histoires de pillards et marque davantage les esprits.

Éléments de base



Tous les éléments initiaux des raids de monstres peuvent être utilisés. Les raids peuvent être repoussés et il y a toujours des dégâts à réparer. Toutefois, l'implication d'un autre prince ouvre de nouvelles possibilités.

Diplomatie

Les PJ pourront décider de tenter de négocier la paix. Une option consiste à céder aux exigences de l'autre prince, si elles sont raisonnables. C'est une très mauvaise solution, car elle ne réduit ni la valeur de Trouble intérieur ni la valeur de Trouble extérieur. Les voisins pensent alors que les PJ sont faibles et qu'ils peuvent s'approprier leurs terres, et leurs sujets perdent confiance dans leur capacité à les protéger contre les dangers.

Il existe cependant d'autres options diplomatiques. La plupart consistent à convaincre l'autre prince qu'il y perdra plus en combattant qu'en acceptant un compromis : ce genre de tactique fonctionne mieux quand quelques affrontements ont déjà eu lieu. En fait, choisir la diplomatie comme première option ne peut pas vraiment résoudre le problème : l'autre prince perdrait la face s'il battait immédiatement en retraite. Lui offrir une solution pour sauver les apparences au moment où il se retirera n'en est pas moins important, car on lui laisse ainsi une porte de sortie.

Certaines options diplomatiques consistent au contraire à convaincre des serviteurs du prince adverse de s'opposer à lui. Si le prince est confronté à une rébellion chez lui, il n'aura d'autre choix que de renoncer à ses aventures à l'étranger ; les princes des Frontalières n'ont tout simplement pas les ressources nécessaires pour se battre sur plusieurs fronts.

Le prince lui-même est peu susceptible de jouer les ambassadeurs. Toutefois, un autre PJ peut entreprendre cette tâche, et le prince jouera certainement un rôle majeur dans l'élaboration de la mission diplomatique. Si les personnages espèrent acheter un des subordonnés de leur adversaire, le prince aura sans doute envie de rencontrer le félon à un moment ou à un autre.

Quelle que soit l'approche choisie, il est très difficile de résoudre correctement cette aventure sans entamer des pourparlers diplomatiques, et cet élément est donc une des conditions sine qua non du succès final.

Contre-attaque

Contrairement aux monstres en maraude, les princes adverses ont des terres, des provinces qui restent vulnérables tandis qu'ils





envoient leurs troupes en mission de pillage. Si PJ prince peut établir de bonnes défenses contre les raids, c'est en attaquant ailleurs qu'il aura le plus de résultats, surtout s'il prend pour cible un point que son adversaire n'est pas en mesure de défendre comme il le devrait.

Il s'agit bien sûr d'un risque calculé. Le prince abandonne lui aussi une région avec des défenses amoindries afin de pouvoir lancer son attaque. Les chances de succès de son action doivent dépendre des efforts que les PJ déploient dans le calcul de ce risque.

La stratégie dépend en premier lieu de la vitesse et de la discrétion, mais il s'agit ensuite d'attirer l'attention autant que possible. Si le prince adverse réalise que ses terres sont sur le point d'être attaquées ailleurs, il peut lancer l'assaut dans l'espoir de l'emporter avant que les personnages fassent quoi que ce soit, ou envoyer des renforts sans renoncer à son offensive. Dans les deux cas, les choses risquent de tourner au vinaigre pour les PJ. D'un autre côté, si le prince n'entend nullement parler des raids dévastateurs perpétrés sur son territoire, il ne saura pas qu'il doit retenir ses propres troupes de dévaster les terres des PJ.

Il ne s'agit pas là d'une stratégie très propre d'un point de vue éthique, car elle implique d'attaquer et de tuer des paysans innocents pour empêcher leur prince de s'en prendre à d'autres paysans innocents, ailleurs. Par conséquent, vous pourrez donner à cette stratégie de bonnes chances de succès, notamment si les personnages sont déchirés par les dilemmes moraux qu'elle implique.

Si les personnages réussissent, ils déplacent le front sur les terres de l'autre prince et préparent le terrain pour les négociations.

Seconde partie



La différence primordiale entre cette aventure et les **Monstres en maraude**, c'est qu'elle se termine presque toujours par des pourparlers de paix avec le voisin. L'aventure n'est pas terminée tant que dure la guerre, et la guerre ne s'achèvera pas tant qu'on ne parviendra pas à un compromis quelconque.

Dans des circonstances particulières, les PJ pourraient vaincre définitivement le prince adverse, prendre son château et s'emparer de ses terres. Toutefois, mieux vaut réserver cette option à une aventure de **Conquête**, après la résolution de cette guerre, à moins que la principauté voisine ne soit particulièrement modeste.

De ce fait, bien que les éléments **Embuscade** et **Détruire le camp** décrit dans **Monstres en maraude** demeurent utilisables, ils s'appliquent à des troupes précises et non à l'ensemble de l'armée de la principauté voisine. Balayer entièrement les assaillants ne mettrait pas un terme à l'aventure, car le prince voisin pourrait choisir d'envoyer d'autres soldats pour se venger.

Ilsa montait sa jument noire, caressant sa dague tout en considérant le bourg pathétique d'Hugoville. Le « duc » était allé trop loin à Freigburg. Elle pouvait tolérer certaines activités frontalières, mais raser une ville… c'en était trop. Elle claqua de la langue et rebroussa chemin pour rejoindre le camp où l'attendaient ses hommes. Le duc allait bientôt essuyer sa colère.






LA POLITIQUE DE LA TERRE BRÛLÉE

Une alternative au pillage consiste à lancer un raid afin de détruire une localité ou une ressource pour de bon. Il est alors difficile de renouer des relations amicales par la suite, mais ce peut être un bon moyen d'effrayer quelqu'un pour qu'il batte en retraite. Cette méthode constitue également des représailles appropriées si l'ennemi a agi de façon similaire sur vos terres. Voici quelques versions courantes de ce genre de tactique.

Incendies et massacres

La version la plus simple de la politique de la terre brûlée est aussi la plus correcte d'un point de vue étymologique : l'assaillant met le feu partout où il le peut et fait autant de victimes que possible. Il provoque ainsi la panique et retarde la reconstruction, mais il détruit rarement une région dans son intégralité. Pour s'assurer que *tout* est bien brûlé, il faut procéder méthodiquement.

Empoisonner le puits

On peut dans ce cas se contenter de jeter des cadavres dans l'eau, mais l'effet n'est pas durable. Les poisons minéraux sont plus persistants, et certains groupes peuvent même utiliser de la malepierre. Dans certaines régions des Frontalières, l'empoisonnement est très efficace, car nul ne peut habiter dans la zone frappée tant que le puits n'est pas réutilisable.

Raser une localité

Les assaillants détruisent totalement une localité, démolissant et incendiant tous les bâtiments, abattant les fortifications et tuant ou enlevant tous les habitants. Il est de coutume de vendre les habitants comme esclaves, mais dans les Frontalières, cela représente souvent beaucoup d'efforts pour pas grand-chose.

Saler les champs

Jeter du sel dans les champs rend ces derniers impropres à l'agriculture pendant des années. Cette option peut aussi consister à abattre les vergers ou la vigne, car les plans mettent des années à repousser. La tâche est plus difficile avec le bétail, mais se contenter de voler des troupeaux entiers a un effet similaire, quoique moins durable. Certains princes rassemblent assez de sel ou de soufre pour empoisonner des régions entières et rendre la terre impropre à l'agriculture pastorale.

Faire des prisonniers de haut rang est une très bonne idée dans cette aventure. Ils peuvent servir d'otages et être échangés durant les négociations de paix afin que l'autre camp puisse prétendre avoir gagné quelque chose. D'un autre côté, tuer des ennemis de haut rang risque de vous attirer une forte inimitié de la part de l'autre prince. Il n'attaquera peut-être pas immédiatement, mais il ne conclura aucune alliance avec les PJ et guettera le moindre signe de faiblesse à l'avenir.

Le grand final : une paix juste et durable

Les personnages joueurs ont moins de chances de conclure une paix juste et durable dans les Frontalières du Vieux Monde qu'ils n'en auraient dans la réalité, c'est dire si elles sont quasi nulles.

Cependant, un traité de paix qui durera un certain temps et mettra au moins un véritable terme aux hostilités en cours est tout à fait possible. Les vraies négociations ne commencent que quand un des camps obtient une victoire importante. Si l'autre prince s'est emparé d'une localité et a réussi à empêcher les PJ de la reprendre, il peut être ouvert à des négociations qui lui permettront de la conserver. D'un autre côté, si les personnages ont balayé l'armée des envahisseurs, il voudra sans doute la paix pour éviter de perdre ses propres terres.

Une fois que de véritables négociations sont possibles, les deux princes et leurs conseillers se rencontrent pour discuter des termes de la paix. Le point essentiel, c'est que les deux camps doivent pouvoir prétendre avoir obtenu quelque chose lors des négociations : il peut s'agir de détails aussi insignifiants que la reconnaissance d'une frontière ou le retour d'otages capturés, ou aussi importants que le contrôle d'une ville. En cas de reddition sans conditions, on se reportera à l'aventure **Conquête**, page 107.

Tant que les deux camps affirmeront avoir gagné quelque chose, le traité de paix peut prendre toutes sortes de formes, lesquelles dépendent du déroulement des négociations. Celles-ci doivent être interprétées en intégralité et associées aux jets de dés appropriés. Si les personnages joueurs ont quelque chose à offrir et qu'ils sont prêts à accepter ce que le parti adverse leur cède, on parvient à un accord. S'ils s'en sortent bien lors des négociations, les termes seront à leur avantage.

Un traité de base réduit de 5 points les valeurs de Trouble intérieur et de Trouble extérieur car le prince met un terme à la guerre. S'il a dû abandonner une partie de son territoire dans ce but, il ne gagne rien d'autre. D'un autre côté, s'il s'assure que le prince adverse n'a rien obtenu de cette guerre, la valeur de Trouble extérieur est réduite de 5 points supplémentaires, pour un total de 10 points. S'il parvient à obtenir de l'autre prince une compensation pour les dégâts occasionnés, la valeur de Trouble intérieur est réduite de 5 points de plus, car les sujets du prince commencent à croire qu'il a effectivement leurs intérêts à cœur.

Si le prince s'en sort si bien au combat et lors des négociations qu'il parvient réellement à arracher une localité au contrôle de son voisin – sans doute après avoir effectué une contre-attaque – la valeur de Trouble extérieur est réduite de 5 points de plus, amenant probablement la réduction totale à 15 points. (Dans la plupart des cas, le prince a tout intérêt à restituer le territoire capturé contre le retour du statu quo). La valeur de Trouble intérieur ne peut toutefois pas baisser de plus de 5 points pour la totalité de l'aventure, car l'acquisition de nouveaux sujets accroît les tensions internes.

REQUÊTES CONTRADICTOIRES

La politique des Principautés Frontalières peut être aussi complexe que mortelle, et quiconque devient prince finit par y être entraîné. L'un des problèmes les plus courants, c'est que le prince reçoit des requêtes contradictoires de ses voisins, ce qui rend difficile le maintien de la paix par la diplomatie.

Contrairement à bien des aventures décrites dans ce chapitre, les requêtes contradictoires peuvent être résolues sans jamais tirer l'épée. En lieu et place de combats sanglants, les rencontres se résolvent par des scènes de négociations et de diplomatie interprétées de bout en bout. Ce genre d'aventure peut apporter un changement de rythme bienvenu entre des épisodes plus violents et déboucher sur d'autres conflits armés si les personnages ne gèrent pas correctement la crise.

Mise en place

Avant de faire jouer cette aventure, vous devez décider quels autres princes sont impliqués, ce qu'ils veulent, et pourquoi ils se tournent vers les personnages joueurs. Comme vous en savez déjà un rayon






sur les souverains de la région, il s'agit essentiellement de choisir les individus appropriés pour l'histoire que vous voulez narrer.

Si c'est la première fois que vous faites jouer une aventure de ce type, mieux vaut n'impliquer que deux princes voisins. Toutefois, si les joueurs sont habitués aux aventures politiques, vous pouvez commencer avec quatre autres princes et toutes les alliances, inimitiés et rancunes que cela implique.

La façon la plus simple d'amener cette aventure consiste à introduire une guerre entre deux princes qui demandent tous deux aux PJ de rejoindre leur camp. Il s'ensuit un dilemme, ainsi que de multiples occasions de trahisons ou de coups de maître diplomatiques, mais les enjeux restent clairs : il n'y a aucune intrigue de longue date à dévoiler.

L'enjeu diplomatique n'est pas forcément la guerre. Par exemple, la guerre n'a pas éclaté, mais un prince désire un pacte de défense. Les PJ peuvent également contrôler une ressource économique de choix et les princes voisins veulent y avoir accès. Un des princes veut traverser le royaume des personnages, tandis qu'un autre veut que leur province continue à faire tampon et se montre prêt à les rémunérer pour ce service.

Des affaires personnelles peuvent également se transformer en affaires diplomatiques complexes. Si deux princes se haïssent, tout acte qui favorise l'un fait de l'autre un ennemi. Un prince obsédé par la fondation de sa dynastie peut tenter d'obtenir un mariage arrangé. Un prêtre peut demander que des temples pour son dieu, et uniquement celui-ci, soient bâtis dans la principauté, ce qui crée un conflit avec les citoyens plutôt qu'avec un autre prince.

Par ailleurs, les princes ont parfois des motivations inavouées. C'est une situation difficile à gérer dans un jeu de rôle : si vous vous efforcez de dissimuler les arrière-pensées du prince, les PJ sont susceptibles d'être dupés, tandis que si vous les rendez évidentes, il n'y a plus aucun challenge. Mieux vaut s'en servir dans une campagne ultérieure, quand les personnages joueurs en sauront plus sur la personnalité et les desseins des princes qui les entourent, et pourront donc avoir des soupçons en fonction de leurs connaissances. Un prince réputé pour ses guerres de conquête et qui demande un traité de paix a sans doute autre chose en tête, tandis qu'un prince célèbre pour sa haine obsessionnelle d'un voisin ne joue sans doute pas cartes sur table quand il demande innocemment une alliance commerciale.

Enfin, augmenter le nombre de princes impliqués est la méthode la plus facile pour compliquer la situation. S'ils ne demandent pas tous exactement la même chose, une véritable solution diplomatique est envisageable. Ce ne devrait pas être chose facile, mais cette possibilité maintiendra éveillé l'intérêt des joueurs. Toutefois, plus nombreux sont les PNJ impliqués, plus il vous sera difficile de suivre toutes les intrigues. Une fois encore, mieux vaut attendre un moment ultérieur dans la campagne, quand vous serez familiarisé avec tous les princes et capable de garder tous leurs objectifs en tête sans faire trop d'efforts.

PROVOQUER DES TROUBLES INTÉRIEURS

Une autre option consiste à laisser les ennemis extérieurs susciter des troubles intérieurs quand vous souhaitez faire intervenir un problème extérieur. Dans ce cas, l'aventure se déroule d'une manière très similaire à ce qui est décrit au chapitre précédent. Toutefois, les personnages ont aussi la chance de découvrir l'influence de puissances étrangères derrière le soulèvement ou la trahison, et de les démasquer.

Si les personnages laissent clairement entendre à l'instigateur des troubles qu'ils savent que tout est de sa faute, résoudre les problèmes avec succès réduit également la valeur de Trouble extérieur de 15 points, en plus des effets sur la stabilité intérieure. C'est une bonne solution si les deux valeurs sont assez élevées, car cela permet de les réduire toutes deux en même temps, permettant même peut-être à la principauté de sortir de la crise.

Naturellement, si les personnages n'arrivent pas à résoudre les problèmes, ils perdront presque à coup sûr leur principauté, car elle abrite des traîtres soutenus par une puissance extérieure. Pour que l'ensemble reste jouable, ne recourez à ce genre d'intrigue que lorsque le règne des personnages en est déjà à un point critique.

Ouverture : propositions diplomatiques

Cette aventure débute naturellement quand les princes viennent présenter leurs requêtes ; il s'agit bien de requêtes et non d'exigences : des exigences seraient synonymes de début d'une aventure axée sur la guerre.

Comme l'essentiel de l'aventure vise à concilier des requêtes contradictoires, celles-ci doivent être présentées dès l'ouverture. Dans la plupart des cas, mieux vaut les introduire rapidement, l'une après l'autre, afin que les personnages n'aient pas le temps d'accéder à l'une d'entre elles sans avoir écouté l'autre. La méthode la plus pratique consiste à faire arriver les émissaires au même moment, mais si vous en abusez, cette technique semblera tirée par les cheveux. Si les PJ apprennent à ne pas répondre de façon hâtive aux requêtes, vous avez un peu plus de marge de manœuvre : une fois qu'ils auront vécu une ou deux aventures comme celle-ci, ils attendront peut-être instinctivement après avoir reçu une requête, afin de savoir quelle complication va survenir ensuite.

D'un autre côté, le meilleur moyen de leur compliquer la tâche peut consister à laisser les personnages accéder à une requête juste avant de leur faire parvenir une meilleure offre ou de les informer d'un problème qui pourrait se révéler grave. Par exemple, ils apprendront que leur voisin est en guerre avec quatre autres princes une fois qu'ils auront accepté un pacte de défense et promis de lui venir en aide. Dans ce cas, les personnages s'efforceront de renoncer à un accord pour en accepter un autre, mais sans acquérir une réputation de traîtres.

Si vos joueurs apprécient ce genre d'aventure, vous pourrez vous en servir à loisir. Dans ce cas, les offres sont parfois des plus simples ; elles sont exactement ce qu'elles paraissent et aucune complication ne surgit. Les PJ devraient en tirer un bénéfice évident, probablement sous la forme d'une réduction des valeurs de Trouble intérieur et de Trouble extérieur, et ce, sans gros effort. Naturellement, mieux vaut ne pas en abuser : ce n'est pas ainsi qu'on fait de bonnes histoires. Cependant, si vous n'y recourez jamais, les personnages ne seront jamais d'accord pour quoi que ce soit, persuadés qu'un problème apparaîtra dès qu'ils auront donné leur accord. S'ils savent que les choses se déroulent parfois en toute simplicité, ils se montreront prudents tout en étant susceptibles de passer des accords, ce qui provoquera parfois des aventures.

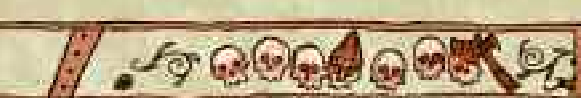
Éléments de négociation



Contrairement à la structure de la plupart des autres aventures décrites dans la section **Campagne**, on ne peut pas diviser les négociations entre des éléments de base et une seconde partie. Il n'y a rien que les personnages joueurs ne puissent faire très tôt dans l'histoire s'ils le désirent, bien que certaines options aient de bien meilleures chances de réussite si on les utilise après le succès d'autres. Toutefois, le final est clairement défini : il a lieu quand les personnages parviennent à conclure un accord. L'accord en question peut avoir des conséquences, mais celles-ci sortent du cadre de cette aventure.

Négociation

Les vraies négociations constituent un élément important de ce type d'aventure. En fait, c'est presque toujours l'élément central. Il est plus amusant de les gérer en grande partie par des scènes d'interprétation : réduire l'issue d'une négociation à un jet de dé convient




quand on marchande une armure, mais pas quand il s'agit du noyau de toute une aventure.

Toutefois, cela pose le problème d'une inadéquation possible entre les capacités des personnages et celles des joueurs. La divergence peut aller dans les deux sens : un joueur talentueux peut réussir à tirer son épingle du jeu avec un personnage dépourvu de la compétence Charisme et ayant 20% en Sociabilité, tandis que le joueur qui interprète un politicien doté de +20% en Charisme, du talent Intrigant et d'une Sociabilité de 70% peut rester quasi muet. En fait, comme beaucoup de gens aiment jouer des personnages dont les talents diffèrent des leurs, ce genre de situation est tout à fait possible.

Une façon de contourner le problème consiste à demander à la fois des jets de dés et une part d'interprétation. Demandez aux joueurs d'énoncer leurs objectifs pour chaque phase de négociation, et jouez ensuite la scène. À la fin, ils effectueront des **tests de Charisme** (ou de **Marchandage**, ou de toute autre compétence appropriée) opposés. Vous assignerez la difficulté des tests en fonction de la façon dont ils ont interprété leur rôle, avec brio ou non. Une interprétation minimaliste entraîne un **test Moyen (+0%)** : il n'y a pas de raison que les joueurs inintelligibles pénalisent leurs personnages. Une interprétation exubérante et divertissante suscite un **test Assez facile (+10%)**, à moins que les arguments des joueurs aient été particulièrement peu appropriés. Vous ne devez infliger des malus que si les joueurs ont volontairement adopté une approche à contre-courant. Au contraire, le test devrait s'avérer **Facile (+20%)** si vous avez trouvé leurs arguments bien pensés et présentés, mais les tests **Très faciles (+30%)** devraient être réservés aux occasions où vous avez été non seulement convaincu, mais où vous ressentez le besoin urgent d'applaudir.

De toute évidence, avec ce système, un joueur inspiré et qui s'exprime bien s'en sortira lors des négociations si son personnage est lui aussi inspiré et bon orateur. Ce n'est pas forcément une mauvaise chose si vous en tenez compte en préparant l'aventure. Il ne faudra pas longtemps pour que les autres princes sachent que cette personne est éloquente, et ils envisageront donc leurs plans en prévoyant qu'ils ne tiendront sans doute pas la dragée haute lors de négociations.

Un autre problème peut se présenter : les négociations peuvent facilement se transformer en dialogue entre vous et un des joueurs. S'il s'agit toujours du même, le problème est grave. Au contraire, si chacun a l'occasion de parler, les choses trouvent leur équilibre. Ce n'est pas forcément faisable si un ou deux des personnages sont de toute évidence de meilleurs négociateurs que les autres : le groupe voudra sans doute laisser ces deux-là dominer la discussion.

Dans ce genre de situation, vous pouvez permettre à deux personnages (la gestion sera un peu lourde s'il y en a plus) de participer aux négociations, mais en ne tenant compte que de la meilleure compétence. Le bonus ou malus dû à l'interprétation devrait être basé sur la performance des deux joueurs, mais la compétence du personnage le plus faible ne pose aucun handicap. Même dans ce cas, prenez garde à ne pas laisser un seul des joueurs dominer, en particulier si c'est lui qui joue le personnage qui s'exprime le moins bien.

Au final, cependant, la négociation ressemble aux combats dans la mesure où les joueurs doivent tous avoir leur chance de briller. La différence, c'est qu'ils doivent attendre un peu plus longtemps entre les rounds. Bien sûr, quand c'est leur tour de parler, ils disposent également de plus de temps de jeu. Si les négociations sont bien interprétées, les autres joueurs s'amuseront autant au titre de spectateurs, et tant que chacun a sa chance de faire impression, le problème ne se pose pas.









Rassembler des informations

Les négociations seront plus faciles si les personnages en savent un peu plus sur leurs homologues. Ils détecteront plus aisément les pièges ou concevront des offres alternatives bien plus efficaces que vous ne l'auriez imaginé. Ce peut être aussi simple que d'apprendre que l'émissaire aime vraiment le vin bretonnien et s'assurer de lui en servir pour le mettre de bonne humeur. Ce genre de tactique offre un bonus de +10% aux tests lors des négociations, car les personnages doivent faire des efforts supplémentaires pour obtenir cet avantage.

Mais les choses peuvent être beaucoup plus complexes. Par exemple, les personnages découvrent qu'un courtisan, bien qu'indubitablement compétent, est l'objet de soupçons à la cour de l'autre prince. Si l'accord implique un avant-poste militaire fort éloigné, les personnages joueurs pourraient insister pour que ce soit précisément ce courtisan qui soit envoyé le gérer. L'accord devient plus avantageux pour l'autre prince, car il se débarrasse du problème du courtisan tout en le flattant : « l'autre prince a insisté et maintient que vous êtes la seule personne assez compétente pour tenir ce poste. » Les personnages joueurs ont également l'occasion de travailler avec quelqu'un dont la loyauté est déjà remise en question et qui pourrait peut-être trahir en leur faveur. Dans ce genre de situation, les avantages obtenus se manifesteront peut-être dans le futur, mais il paraît également raisonnable d'affecter les négociations immédiates d'un bonus.

Rassembler des renseignements prend du temps. Il faut donc ralentir les négociations pendant que les joueurs vont à la pêche aux informations. Ralentir les négociations diplomatiques ne semble pas particulièrement difficile : vous pouvez rendre tous les tests **Très faciles (+30%)** – et en faire des succès automatiques dans le cas où vous accorderiez un bonus d'interprétation – si le seul but est de tergiverser pendant un jour ou deux.

Obtenir les informations passe par d'autres activités ; l'espionnage, par exemple. C'est évidemment un bon moyen d'impliquer les personnages qui ne sont pas faits pour les négociations à la cour. Par conséquent, il devrait être possible d'apprendre quelque chose d'utile durant une scène plutôt que de monopoliser une session de jeu entière, en particulier si un ou plusieurs PJ restent à la maison pour faire durer les négociations. Cela implique d'adapter les défis aux personnages afin qu'ils usent intelligemment de leurs plus grands talents, plutôt que de devoir composer avec leurs faiblesses.

Certaines missions de renseignement peuvent se dérouler sans quitter le site des négociations. Les ambassadeurs ont une suite et leurs membres savent beaucoup de choses sur eux, des choses qui peuvent aider les négociations. Se contenter d'espionner l'émissaire au sein du château peut également fournir des renseignements utiles. Les ambassadeurs de talent savent qu'ils doivent prendre garde à ce qu'ils disent, même hors de la salle de négociation, mais tous les princes n'ont pas forcément des émissaires de talent.

Faire pencher la balance

Dans les Frontalières, les princes ne jouent à armes égales que s'ils n'ont absolument aucun moyen de faire pencher la balance en leur faveur. Ce genre de manœuvre peut se retourner contre eux, mais la plupart des négociateurs tentent leur chance.

Cela signifie que cet élément d'intrigue peut figurer dans l'aventure de deux façons : les PJ tentent de prendre l'avantage sur leurs adversaires, ou ce sont ces derniers qui s'efforcent de faire pencher la balance en leur faveur. Par conséquent, ce paragraphe s'applique aux deux camps.

Les méthodes permettant d'obtenir l'avantage dépendent de la teneur des négociations. Séduire la fille du prince afin qu'elle adopte un comportement inconvenant aura peu d'influence sur une négociation commerciale, mais cela pourrait mettre un terme définitif à des négociations relatives à un mariage. De même, démolir un pont aura peu d'influence sur un mariage, mais pourra rendre une proposition commerciale plus alléchante qu'une autre.

Le risque qu'il y a à faire ainsi pencher la balance, c'est que même si l'on y parvient, si l'autre camp découvre que vous avez utilisé cette méthode, il refusera de signer un accord avec vous sous prétexte que vous êtes indigne de confiance. Les personnages joueurs décideront eux-mêmes que faire dans ce genre de cas, mais un prince ordinaire réalisera qu'à force de refuser de pactiser avec qui que ce soit dès qu'il y a de la magouille dans l'air, il se retrouvera sans alliés. Par conséquent, il n'enquêtera pas sur les causes des problèmes que doit subir l'autre camp lors d'une négociation. Bien qu'il connaisse presque assurément le responsable, il voudra pouvoir faire mine de ne pas être au courant. Et même si le stratagème est dévoilé, la plupart des princes l'ignorent s'il ne s'agit pas d'un fait particulièrement répréhensible. De ce point de vue, remplir d'alcool le verre des bons citoyens jusqu'à ce qu'ils soient assez ivres pour se soulever ne semble pas particulièrement répréhensible. Tout ce que les agents du prince ont fait, c'était de fournir de la boisson gratuite : ce sont les citoyens qui ont décidé de se soulever.

Une fois encore, ce genre de manœuvre doit être un élément d'une aventure plus vaste, et non une aventure en soi. Ainsi, si les joueurs trouvent quelque chose de plausible, ils doivent être en mesure de mettre leur plan en œuvre assez rapidement, et savoir tout aussi rapidement s'ils ont réussi ou échoué. S'ils sont les victimes de la manœuvre, ils doivent en être conscients assez tôt et être capables de l'empêcher ou de réparer rapidement les dégâts. Le succès n'est pas garanti, mais la rapidité d'exécution, oui.

Quand on fait pencher la balance de cette manière, une des alternatives semble ensuite beaucoup plus alléchante que l'autre. Si les PJ font pression en faveur de l'une d'elles, il leur est désormais facile de parvenir à un accord. Au contraire, s'ils tentent d'éviter de s'impliquer dans une vendetta sans fin, le cas se complique, et les avantages qu'ils auraient à choisir leur camp sont plus évidents.

L'accord et ses conséquences

L'accord est le résultat de la session de négociation finale. Si un émissaire risque d'être déçu, les résultats doivent lui être annoncés. Il est conseillé d'interpréter ce genre de scène.

Ses conséquences sont au moins aussi importantes que l'accord lui-même. Tout d'abord, il peut immédiatement impliquer les personnages dans une guerre. Dans ce cas, les valeurs de Trouble intérieur et de Trouble extérieur ne reçoivent pas l'augmentation ordinaire dont elles sont affectées entre deux aventures, du moins tant que la guerre est l'affaire suivante à régler. Toutefois, la plupart du temps, les choses sont un peu plus subtiles.

Il est fort probable que les personnages se soient fait un nouvel ami et un nouvel ennemi. La politique extérieure reste inchangée et vous devez donc réduire la valeur de Trouble extérieure de 5 points. Si les personnages s'arrangent pour se faire des alliés sans offenser qui que ce soit, réduisez la valeur de Trouble extérieur de 20 points. C'est presque impossible, mais si c'est le cas, leurs voisins hésiteront à leur causer des soucis pendant un moment.

Vous devez appliquer des modificateurs supplémentaires en fonction du résultat précis des négociations. Par exemple, un nouvel itinéraire commercial devrait réduire la valeur de Trouble intérieur en engendrant un surcroît de prospérité, tandis qu'un mariage royal spectaculaire ne réduira que très légèrement cette valeur. Il existe tellement de types de négociations qu'il est impossible de généraliser : faites preuve de bon sens.

Les conséquences d'un accord devraient avoir un effet bien défini sur la forme des futurs problèmes extérieurs. Un prince offensé sera à l'origine des raids, ou les attaques de monstres seront provoquées par l'apparition de caravanes sur une nouvelle route commerciale. Cependant, une fois encore, il est impossible de généraliser.



EN QUÊTE D'ENNUIS

Trois raids, vingt paysans massacrés, mon cheval empoisonné, ma fille séduite… La liste des crimes s'allonge à n'en plus finir. Je suppose qu'il est temps d'aller faire couler un peu de sang ou quelque chose dans c'goût-là.

—Prince Paulus le Bref

Chapitre IX



Les deux chapitres précédents étaient consacrés à des événements qui surviennent dans la principauté et auxquels les personnages doivent réagir. Toutefois, un prince efficace ne reste pas assis à attendre que les problèmes lui tombent dessus. Il entreprend des gestes marquants et positifs pour être *certain* d'attirer les ennuis. Si certains parlent de « régler le problème avant qu'il ne se présente », le résultat final, c'est qu'une aventure apparaît et que ses conséquences peuvent affecter le statut du prince dans la région.

Toutefois, provoquer des aventures est à peu près la seule façon d'améliorer le statut de la principauté des personnages. S'ils débutent avec un domaine modeste et faible, simplement parce qu'ils se sont emparés d'une seule localité, ils n'ont guère d'autre choix pour survivre.

Il existe un éventail presque infini d'actions que les personnages peuvent entreprendre pour tenter d'améliorer leur statut, et ce chapitre ne saurait les décrire de manière exhaustive. Il se concentre donc sur trois catégories assez vastes : la conclusion d'alliance, la conquête de nouveaux territoires et l'obtention de nouvelles ressources.

Comme toutes les aventures de cette partie sont déclenchées par les joueurs, aucune scène d'ouverture fixe n'est prévue. Vous devez malgré tout préparer quelque chose de mémorable si possible, mais tout dépend de ce que les joueurs veulent faire faire à leurs personnages. Ces aventures ne doivent survenir que si les joueurs veulent qu'elles aient lieu : les aventures des deux chapitres précédentes sont tout à fait adaptées à des situations qui se produisent, que les joueurs le veuillent ou non. Par conséquent, vous devriez demander aux joueurs de vous dire quand ils veulent tenter une de ces options et de vous décrire ce qu'ils envisagent de faire. Vous pouvez concevoir l'aventure une fois que vous êtes assuré que les joueurs sont intéressés.

ALLIANCES

Le processus menant à la conclusion d'une alliance implique beaucoup de négociations, et presque toutes les informations fournies dans la dernière partie du **Chapitre VIII : Problèmes extérieurs** sont donc utiles. La différence majeure, c'est que ce sont les PJ qui prennent l'initiative et qu'il n'y a pas obligatoirement un conflit entre différentes personnes ; ainsi, ils pourront peut-être parvenir à une issue qui satisfera tout le monde tout en étant encore plus avantageuse pour eux.

Cependant, ils ont du pain sur la planche. Se contenter d'apparaître devant le château d'un prince voisin et de demander une alliance a très peu de chances de fonctionner. Les personnages doivent être conscients de ce qu'ils ont à offrir et des besoins de l'autre prince. Il leur serait utile de connaître également les relations politiques qu'entretiennent tous les autres princes de la région, afin d'avoir une petite idée du genre d'ennemis qu'ils sont susceptibles de se faire. Par conséquent, ces aventures commenceront probablement par des expéditions destinées à rassembler des renseignements, plutôt que par une mission d'ambassade chez les autres princes. Il peut y avoir des exceptions, en particulier si les personnages œuvrent dans la région depuis longtemps et connaissent déjà tous les princes.

Si les personnages ne s'efforcent pas de tenir les négociations secrètes – ou du moins discrètes –, il y a de grandes chances pour qu'un autre prince tente d'empêcher la conclusion de l'alliance, en offrant par exemple une alliance alternative ou simplement en menaçant les deux parties en présence de graves conséquences si elles concluent un pacte. Cette dernière méthode est évidemment risquée, car les deux princes peuvent décider qu'une alliance destinée à éradiquer cette menace est sans doute la meilleure option.

La collecte d'informations, les méthodes visant à faire pencher la balance et les négociations sont des éléments vitaux. En cas de succès lors de cette aventure, les personnages nouent une alliance avec un prince extérieur. Si l'on suppose que le prince a au moins un pouvoir égal à celui des PJ, cela réduit la valeur de Trouble extérieur de 10 points et la valeur de Trouble intérieur de 5. Si l'autre prince est plus faible que les personnages joueurs, mais qu'il constitue un allié important malgré tout, la valeur de Trouble extérieur décroît toujours de 10 points, mais cela n'a aucun effet sur la valeur de Trouble intérieur : les habitants sont moins impressionnés. Si l'autre prince est beaucoup plus faible, la valeur de Trouble extérieur ne décroît que de 5 points. Les autres rivaux se contentent de faire une pause pour juger des effets de la nouvelle configuration politique, mais l'alliance ne fera guère de différence dans leurs calculs.

Le traité rend le prince vulnérable aux attaques visant son allié, ainsi qu'aux attaques qui le prennent lui-même pour cible. En principe, vous devriez tenir le compte des problèmes externes des alliés, mais dans la pratique, ce n'est pas possible. Les PNJ n'ont pas d'aventures, et vous ne pouvez donc jamais savoir quand quelque chose doit se produire. Au lieu de cela, vous pouvez décider si les problèmes extérieurs que subissent les PJ les affectent directement, ou s'ils affectent leur allié.

Si le problème affecte vraiment l'allié en question, le fait de le résoudre a l'effet ordinaire sur la valeur de Trouble extérieur, mais aucun effet sur la valeur de Trouble intérieur. Le fait d'ignorer complètement le problème réduit la valeur de Trouble extérieur de 10 points, car le prince abandonne son allié et se débarrasse par la même occasion de toutes sortes de problèmes potentiels. Naturellement, cela met un terme à l'alliance.

Si le problème concerne au contraire directement le prince, l'allié peut lui offrir son aide. La décision vous appartient, et l'aide de l'allié devrait avoir lieu dans les coulisses, afin que ce soient les actions des PJ qui dominent la partie. Toutefois, dans bien des cas, cela leur permet de disposer d'une armée supplémentaire qui rend possible et logique un plus grand éventail de stratégies. Les personnages doivent ressentir que l'allié représente un avantage, sinon ils voudront probablement l'abandonner à la première occasion. (À moins, bien sûr, qu'ils ne soient nobles et vertueux.)

CONQUÊTE

La conquête est la méthode la plus évidente pour accroître la puissance et la taille d'une principauté. En fait, c'est pratiquement la seule : presque aucune région des principautés frontalières n'est réellement vide. Il existe deux options principales. Premièrement, les personnages peuvent tenter de prendre une localité et la zone environnante à un prince voisin. Deuxièmement, les personnages peuvent tenter de s'emparer d'une principauté tout entière, l'ajoutant à la leur du même coup. Ces deux stratégies présentent bien des similitudes, mais aussi des différences importantes. Les points communs seront traités ensemble, suivis par des parties détaillant chacune des différences.

Points communs

Les deux formes de conquête impliquent des batailles à grande échelle entre deux camps. C'est donc une bonne occasion d'utiliser les règles du jeu de figurines. Toutefois, vous préférerez peut-être vous en tenir au jeu de rôle, et même si vous utilisez *Warhammer* pour résoudre les grandes batailles, il reste bien des choses à interpréter lors des événements afférents.

Un certain nombre de possibilités sont semblables à celles présentées dans les sections **Monstres en maraude** et **Voisins pillards** du **Chapitre VIII : Problèmes extérieurs**. Comme bien des détails y sont déjà exposés, cette section ne s'attache qu'aux différences qui se présentent quand le but ultime est la conquête.

Rassembler des informations

La situation est presque exactement la même que dans les autres contextes, car les défenses de la cible sont toujours le sujet le plus important. La différence principale, c'est que les PJ ont l'intention de régner sur cette région après la bataille, et que d'autres informations





PUISSANCE RELATIVE

Pour rester réalistes, les chances de succès d'une tentative de conquête doivent dépendre de la taille relative des forces armées des deux régions, ainsi que de leur niveau de formation. Toutefois, ce livre évite délibérément d'évaluer avec précision les ressources (y compris les armées) dont disposent les PJ afin de se concentrer sur les aventures. Par conséquent, c'est à vous de décider ce qui est réaliste et ce qui ne l'est pas.

Dans un souci d'équité, vous devez préciser à l'avance aux joueurs s'ils ont une chance de l'emporter sur un voisin particulier. Vous pouvez décider qu'une bataille spécifique sera difficile et rendre l'aventure plus ardue en conséquence, mais une fois encore, les joueurs doivent être mis au courant à l'avance. Après tout, les personnages doivent bien être à même de juger de leur force relative.

Les joueurs peuvent avoir des idées d'aventures inattendues et vous demander si elles leur permettront d'égaliser les chances. Si vous aimez une idée d'aventure et pensez qu'il est concevable que ce soit le cas, mieux vaut leur dire que c'est possible. Ainsi, les joueurs impliqueront leurs personnages dans une aventure amusante.

Souvenez-vous que le but de cette campagne n'est pas de simuler la gestion d'un pays, mais d'utiliser cette situation pour générer des aventures amusantes qui représentent des défis. Par conséquent, si vous jugez qu'il n'est pas réaliste qu'un plan particulier permette à un pays d'en renverser un autre, vous pouvez cependant raisonnablement le faire réussir s'il implique des aventures amusantes et des challenges. Les personnages ne seront certainement pas à court de défis simplement parce qu'ils auront réussi à l'emporter sur *un* voisin.

peuvent donc également les intéresser. Il est fort probable qu'ils chercheront aussi un moyen de conquérir cet endroit sans le détruire.

Toutefois, quand ils partent en exploration dans une communauté, ils doivent également tenter d'en identifier les chefs, soit dans le but de s'en débarrasser, soit pour les convertir à leur cause. Vous devez donc concevoir la situation de manière à donner aux PJ la chance d'y parvenir. Vous pouvez par exemple décider que l'un des chefs de la communauté dirige effectivement une activité (comme la consolidation des défenses) quand les personnages sont dans la région, de manière à ce qu'ils puissent l'observer.

Cela ne signifie pas qu'il vous faut leur rendre la tâche facile : surveiller un groupe pendant une période de temps, quelle qu'elle soit, nécessite une bonne stratégie et un certain nombre de résultats aux jets de compétences de discrétion. Cela implique cependant de leur fournir l'opportunité d'apprendre des informations qui pourront leur être utiles.

Jubilante, Ilsa arpentait les ruines fumantes d'Hugoville. Elle avait vaincu son rival et régnait désormais sur la plus grande principauté de la région. Les habitants étaient blottis les uns contre les autres sur la grande place, complètement terrorisés.

Elle ouvrit la bouche pour parler, mais aucun son ne sortit. La douleur intense qu'elle ressentit dans le dos lui coupa le souffle. Elle tomba à terre, et tandis qu'elle perdait lentement connaissance, elle entendit les paroles de Stefan : « Hélas, notre brave souverain a été tué par des assassins à la solde du duc Hugo. Pendez cet homme, maintenant. Mais qui pourrait bien prendre sa place ? »

Ilsa fit de son mieux pour mourir avant d'entendre ses soldats acclamer le prince Stefan, mais n'y parvint pas.

Diplomatie

La phase de diplomatie fonctionne de manière très semblable à ce qui est décrit dans le **Chapitre II : Les princes des Frontalières**, à la page 33. Les personnages peuvent tenter de convaincre un prince de céder l'une de ses communautés ou s'efforcer de persuader les chefs de celle-ci qu'ils feraient mieux de trahir leur seigneur et de les servir. Dans certains cas, les personnages devront aussi entamer des négociations pour maintenir les autres princes à l'écart du conflit, en particulier si leur cible a des alliés. Si les objectifs sont différents, le processus est identique à celui décrit auparavant, et il n'est donc pas nécessaire d'en dire plus.

Bataille

Les batailles occupent un rôle central dans une aventure de conquête et doivent donc jouer un rôle crucial dans l'aventure. Il n'est pas difficile de trouver des défis dans ce genre de cas : les personnages ont une armée tout entière à affronter. Toutefois, mieux vaut réfléchir un peu à la façon dont ils vont s'impliquer.

S'il semble réaliste que le prince reste à l'écart du combat et se contente de diriger ses troupes, ce n'est pas très excitant pour les joueurs. D'un autre côté, il serait tout à fait irrationnel qu'on ne trouve aucun défenseur autour du prince. Heureusement, cet élément joue en votre faveur : la présence des défenseurs explique pourquoi, bien qu'il combatte au beau milieu de son armée, le prince n'est pas entièrement submergé par les adversaires et a effectivement une chance de remporter la victoire.

Les actes des PJ doivent déterminer l'issue de la bataille, en particulier parce que c'est vous qui décidez de quel pouvoir relatif disposent les deux forces en présence. Il vaut généralement mieux que quelques-uns de ces actes aient lieu dans la bataille. Ainsi, les PJ se trouveront confrontés à des membres importants des forces ennemies. C'est un artifice courant dans la fiction : les leaders d'une faction ont tendance à affronter les chefs de l'autre. La teneur de leur victoire influence celle de leurs troupes, et s'ils perdent, leur armée peut fort bien être repoussée. (Les personnages qui dépensent 1 point de Destin pour éviter de mourir sur le champ de bataille sont ramassés par leurs soldats et emmenés en lieu sûr.)

La façon dont les prouesses martiales des personnages déterminent l'issue de la bataille dépend de la qualité de leurs préparatifs. S'ils ont réussi dans leur mission de reconnaissance et conçu un plan brillant qui vous a impressionné, même s'ils doivent tous dépenser des points de Destin pour survivre, vous pouvez décider que c'est leur armée qui remporte la victoire, même si une grande partie de l'armée adverse parvient à battre en retraite en lieu sûr et que tous les chefs survivent. Au contraire, si leur plan était médiocre ou inconsistant, vous pouvez exiger qu'ils remportent une victoire écrasante au cours de l'affrontement rien que pour tenir leurs positions. Si le plan était correct mais pas impressionnant, le destin de la bataille tout entière dépend de celui du combat des personnages.

Si possible, les personnages doivent avoir une chance d'accomplir lors de cette bataille un acte qui aura un effet quelle que soit son issue. Par exemple, ils auront l'occasion de capturer un important courtisan de la principauté adverse ou de s'emparer d'une bannière dotée d'une grande valeur symbolique. Comme il s'agit clairement d'un événement qui ne se serait pas produit sans la présence des personnages, cela leur confère de l'importance. Bien que ce soit à vous de décider de l'issue de la bataille en fonction de leur succès, dans le monde de jeu, il n'existe pas de lien de cause à effet direct entre leurs actions et le résultat.

Une possibilité des PJ consiste à empêcher des destructions. Par exemple, ils auront la possibilité d'empêcher leurs propres soldats de détruire quelque chose au sein de la communauté dont ils tentent de s'emparer. Cette occasion souligne la différence entre une tentative de conquête et un simple désir de destruction, tout en présentant également une action que l'armée n'aurait pas pu entreprendre sans les personnages joueurs. C'est aussi l'occasion d'un changement d'atmosphère au cours d'un scénario de combat : le sentiment d'urgence est toujours là, mais les personnages s'efforcent





d'enrayer la violence plutôt que d'y contribuer. Cette technique fonctionne mieux avec des tentatives de destruction d'objets physiques, comme les incendies de bâtiments. Toutefois, si votre groupe en est capable, vous pouvez donner aux joueurs l'occasion d'empêcher un massacre d'innocents. Le problème principal, c'est que les personnages échouent parfois ; ils devront peut-être observer leurs soldats en train d'assassiner des enfants. Les joueurs n'apprécieront sans doute pas beaucoup ce genre de scène, et c'est la principale raison pour laquelle il vaut mieux l'éviter.



Localités

La principale différence entre la conquête d'une localité et celle d'une principauté, c'est que dans le premier cas, les personnages tentent de séparer des gens de leur seigneur et de gagner leur loyauté tandis que celui-ci détient toujours le pouvoir. Dans le second, ils ne visent qu'à l'éliminer et à le remplacer. Cette partie est rédigée comme si les personnages ne tentaient de s'emparer que d'une localité, mais ce ne sera pas forcément le cas. Ils peuvent par exemple tenter de prendre le contrôle de deux ou trois villages voisins sur une des berges d'une rivière, afin de repousser la frontière de leur principauté jusqu'au cours d'eau en question. Chaque localité supplémentaire accroît la difficulté de la tâche, mais ne modifie pas sa nature fondamentale.

S'emparer du territoire

À un moment, les PJ devront s'emparer du territoire qu'ils veulent conquérir. Cela implique de prendre le contrôle physique de la localité, afin que l'autre prince soit obligé de les repousser par la force. Les personnages pourraient envoyer un émissaire annonçant qu'ils règnent sur toutes les localités, mais l'autre prince ne les prendrait pas au sérieux. Il pourrait décider de leur donner une bonne leçon pour leur arrogance, mais ils n'obtiendraient pas la localité.

Prendre le contrôle physique implique pour les PJ de placer une force armée dans la localité puis d'y assurer leur domination. Ces activités sont évoquées dans la section **Localités rebelles** du **Chapitre VII : Problèmes internes**, page 91. En effet, cette partie de la conquête est presque exactement semblable au processus permettant de ramener une localité rebelle sous contrôle, et on peut donc l'utiliser de la même manière.

La principale différence, c'est que les habitants ne se sont pas vraiment rebellés contre les personnages joueurs, ce qui fait qu'il est malaisé d'établir le contrôle en exécutant des gens pour trahison. Il est possible de punir les gens qui se sont soulevés contre les personnages après leur arrivée, mais les châtier pour avoir été loyaux envers leur ancien prince ne fera qu'accroître les tensions.

Promouvoir des étrangers à des postes influents reste une stratégie viable, mais dans ce cas, les personnages peuvent aussi tenter de rallier les anciens leaders à leur cause. Leur loyauté envers l'ancien seigneur n'était peut-être pas très profonde, et les PJ pourront peut-être se les attacher facilement. En fait, certains personnages peuvent y parvenir avant même d'envoyer leur armée dans la localité, auquel cas la prise de contrôle est extrêmement facile, et calmer les habitants n'est pas bien difficile. Les chefs ne parlent pas pour tout le monde, et il faut donc s'attendre à une certaine opposition, mais avec l'aide d'un nombre significatif d'habitants, elle sera plus facile à étouffer.

La différence la plus importante entre ce défi et celui qui consiste à reprendre le contrôle d'une localité rebelle est la limite de temps. L'autre prince entendra parler de l'attaque et rassemblera des

AUTRES AVENTURES

Le système permettant d'accroître les valeurs de Trouble intérieur et de Trouble extérieur est conçu de manière à ce que les personnages puissent faire une pause dans la gestion de leur principauté s'ils le désirent. Comme indiqué dans le **Chapitre V : Objectifs globaux**, les autres aventures n'affectent normalement pas ces deux valeurs, qui augmentent donc juste des 5 points habituels.

Toutefois, il arrive qu'une aventure ait un véritable effet. Par exemple, si les personnages rasent une vaste communauté d'orques et acquièrent d'immenses trésors, vous devriez réduire les deux valeurs. Les orques ne peuvent plus causer de problèmes, et la valeur de Trouble extérieur devrait donc décroître. Le regain de richesse et la démonstration de force du prince rendent également les troubles intérieurs moins probables. Au contraire, une aventure où les personnages insultent accidentellement un prince voisin peut accroître les chances de problèmes extérieurs.

Dans l'ensemble, une aventure qui n'est pas directement liée à l'état de la principauté ne devrait pas modifier ces valeurs de plus de 5 points, en plus de l'augmentation habituelle. Par conséquent, même un scénario qui inspire la confiance et réduit les menaces extérieures ne fera pas mieux qu'équilibrer l'augmentation ordinaire. Ce n'est peut-être pas tout à fait réaliste, mais cela signifie que les personnages joueurs ne peuvent pas gérer leur principauté « par accident » ; ils doivent vraiment faire des efforts pour y parvenir.

Toutefois, cette règle passe après la règle de l'amusement. Si les personnages veulent faire une pause au milieu de leurs aventures politiques, ignorez complètement les valeurs de Trouble extérieur et de Trouble intérieur et laissez-les courir après les skavens ou n'importe quoi d'autre pendant un moment. Quand ils seront à nouveau prêts pour la politique, les valeurs seront inchangées et ils pourront se charger d'améliorer la situation.





troupes pour redresser la situation. Les personnages peuvent gagner du temps en empêchant qui que ce soit de quitter la localité pour transmettre des nouvelles, mais ils ne pourront pas garder le secret éternellement. S'ils ne parviennent pas à prendre le contrôle de la localité avant l'arrivée de l'autre prince, ils auront bien du mal à conserver leur trophée.

Le siège

À un moment, l'ancien seigneur reviendra reprendre ses terres. Les personnages n'auront pas le contrôle absolu et certain de la localité tant que cela ne se sera pas produit, et ils devront donc se préparer à y faire face d'une façon ou d'une autre.

Un siège prolongé a peu de chances d'être amusant à jouer, car dans ce cas, il ne se passe rien pendant longtemps. Un siège bref suivi d'une sortie audacieuse destinée à briser l'armée de l'assiégeant sera probablement plus amusant. Sinon, les personnages peuvent tenter d'éviter d'être assiégés en l'emportant sur les troupes envoyées à l'assaut de la localité avant même que l'attaque ne débute.

Les éléments de cette section sont presque identiques à ceux de la gestion des **Voisins pillards** (cf. page 100). Dans ce cas, les PJ sont les agresseurs, mais cela ne change pas grand-chose à la donne. Les personnages ont pour seul but de vaincre et de repousser les troupes qu'on envoie contre eux, et peut-être de capturer des chefs pour être en position de force lors des négociations finales.

Négociations finales et conséquences

L'aventure se termine avec succès par des négociations durant lesquelles l'autre prince reconnaît que les personnages sont désormais les maîtres de la localité. Cela ne veut pas dire qu'il ne tentera pas de la reprendre à l'avenir, mais pour le moment, il reconnaît la victoire des personnages. L'aventure peut aussi se terminer quand les personnages échouent et sont repoussés, confinés à leurs frontières d'origine.

Si les personnages échouent, cela n'a aucun effet sur les valeurs de Trouble intérieur et extérieur, ce qui signifie qu'elles subissent leur augmentation ordinaire. Une tentative de conquête ratée ne renforce aucunement la position des personnages, mais ne l'affaiblit pas non plus de manière significative.

Si les personnages réussissent à s'accaparer la localité, la valeur de Trouble extérieur est réduite de 10. Les personnages ont fait une démonstration de force et rendu leur royaume plus puissant, et leurs voisins y réfléchiront à deux fois avant d'attaquer ou de susciter d'autres problèmes.

L'effet obtenu sur la valeur de Trouble intérieur dépend de la façon dont les personnages ont soumis la localité. S'ils se sont montrés très indulgents, laissant la plupart des habitants en vie et leurs foyers intacts, la valeur de Trouble intérieur reste inchangée. Les habitants de l'autre principauté sont plus ou moins susceptibles de provoquer des ennuis et pourraient fort bien se rebeller et déclarer qu'ils sont encore loyaux envers leur ancien seigneur.

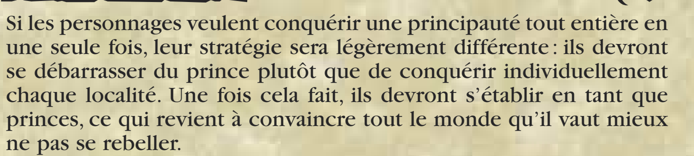
Si les personnages ont été brutaux, exécutant nombre des habitants pour trahison, dispersant les autres sur leurs terres et important des colons de leurs autres domaines pour peupler le village, la valeur de Trouble intérieur est réduite de 5. Nombre d'habitants de la principauté aimeraient renverser le prince, mais la plupart ont trop peur pour s'y risquer, et si les choses ne s'arrangent pas vraiment, elles n'empirent pas non plus.

Les personnages qui usent d'un mélange habile de châtiments, de corruption et de déportation peuvent gagner une réduction de leur valeur de Trouble intérieur qui peut aller jusqu'à 10 points. Si vous jugez que la plupart des habitants n'ont aucune raison particulière de haïr les personnages et que les autres ont également de bonnes raisons de les craindre, les PJ peuvent obtenir cette réduction.

De plus, si la localité conquise est le site d'une ressource économique, comme spécifié dans la section **Univers**, la valeur de Trouble intérieur subit une réduction supplémentaire de 10 points en plus de toute réduction ou augmentation issue de la manière dont les personnages ont géré la conquête. La prospérité rend le prince plus populaire parmi son peuple. Notez bien que si la ressource économique en question implique un artisanat, les personnages la détruisent s'ils tuent un trop grand nombre d'habitants. Une ressource économique gâchée de la sorte ne confère aucun avantage.

La plus importante des conséquences à long terme est sans doute que le royaume des personnages s'agrandit, ce qui devra être noté sur la carte. Comme les personnages qui tentent de conquérir des localités sont censés vouloir étendre leur domaine, ce devrait être une récompense considérable.

> **MINI CAMPAGNE**
>
> Conquérir une principauté tout entière serait sans doute mieux adapté à une mini campagne. La première aventure peut consister à renverser l'ancien prince, tandis que la deuxième voit les personnages gérer la rébellion immédiate contre le pouvoir qu'ils installent. C'est assurément possible, et au moins, s'il s'agit d'une seule aventure, elle devrait être assez longue.
>
> Dans l'optique du genre de campagne évoqué ici, mieux vaut traiter le processus tout entier comme une seule aventure et ne pas modifier les valeurs de Trouble intérieur et de Trouble extérieur tant qu'elle n'est pas terminée. Ce n'est peut-être pas très réaliste, mais cela permet de ne pas se disperser et de conserver le côté amusant du jeu. Toutefois, quand il s'agit de distribuer l'expérience, vous pouvez séparer la campagne en deux sections ou plus. Sinon, il vous faudra peut-être distribuer plusieurs milliers de points d'expérience en une fois, et les joueurs pourront penser qu'ils ne jouent plus au même jeu.



Si les personnages veulent conquérir une principauté tout entière en une seule fois, leur stratégie sera légèrement différente : ils devront se débarrasser du prince plutôt que de conquérir individuellement chaque localité. Une fois cela fait, ils devront s'établir en tant que princes, ce qui revient à convaincre tout le monde qu'il vaut mieux ne pas se rebeller.

La diplomatie, les renseignements et les batailles jouent un rôle vital dans une telle campagne et fonctionnent à peu près de la même façon que dans les autres contextes. Un prince qui sait qu'il lutte pour sa survie investira plus de ressources dans la bataille que s'il se bat pour un simple village frontalier, mais cela n'affecte que l'échelle à laquelle se déroulent les événements, et non leur nature.

Vaincre le prince

La défaite du prince ennemi doit constituer un moment-clef de l'aventure, même si elle n'y met pas un terme. Une fois le prince mort, les personnages sont libres de tenter de prendre le contrôle de ses terres, ce qui ne se fera pas tout seul : l'aventure est loin d'être terminée. Toutefois, la défaite du prince est un moment idéal pour terminer une session.

Comme il faut que ce soit un événement important, c'est aux PJ de le provoquer. Bien des princes sont morts à la suite d'un accident idiot ou après avoir mangé trop de lamproies, mais ce ne serait pas très spectaculaire dans une aventure. La solution évidente consiste à confronter les personnages joueurs au prince lors d'une bataille et à le vaincre s'ils le peuvent. Dans bien des cas, c'est une excellente manière de procéder.

Toutefois, elle est moins efficace si le prince adverse a peu de talents martiaux (ce qui est rare) ou s'il est très supérieur aux personnages dans ce domaine (également rare). Il se peut aussi que






les personnages préfèrent tout simplement faire les choses différemment. Ils peuvent enfiler des déguisements et se faufiler dans son camp, le trahir pendant des pourparlers ou le condamner pour des actes indicibles devant toute sa cour, amenant ainsi ses propres partisans à s'emparer de lui et à le mettre à mort.

Les PJ peuvent également se servir d'intermédiaires : corrompre les serviteurs du prince pour qu'ils l'empoisonnent en est un bon exemple. Ce genre de plan ne doit pas se dérouler sans accroc, car il faut que les personnages soient pleinement impliqués dans la défaite du prince. Toutefois, si les joueurs font de gros efforts pour préparer leur plan, ils seront déçus s'il échoue tout simplement. Dans la plupart des cas, leur complot pourra éliminer des membres de l'entourage du prince, ce qui facilitera leur prise de pouvoir. Dans certains cas, le plan peut laisser le prince sans protection et loin de son château, auquel cas les personnages ont l'occasion parfaite de s'occuper de lui. Il peut même être affaibli par un poison, ce qui en fera un adversaire moins difficile à battre qu'en temps normal.

Bien que la confrontation finale avec le prince ne soit pas forcément difficile ou dangereuse, les joueurs doivent ressentir qu'ils ont remporté la victoire par leurs actes, et être là pour la savourer.

Asseoir sa domination

Les nouvelles terres des personnages ne seront pas immédiatement paisibles et loyales, mais il est important de balayer les premiers mouvements de rébellion. Si les personnages ont pris le contrôle, il faut le leur arracher, ce qui est bien plus difficile que de les empêcher de s'en emparer dès le début.

Une fois qu'on s'est débarrassé du prince, tous les dirigeants de la principauté doivent faire un choix. Ils peuvent prêter serment d'allégeance aux PJ, soutenir l'un des courtisans ou héritiers de l'ancien prince, ou frapper chacun de leur côté. Pour la très grande majorité, la dernière option ne paraît pas très réaliste : les Principautés Frontalières sont trop dangereuses. Cela signifie que dans l'ensemble, les personnages devront convaincre le peuple de les préférer aux représentants de l'ancien régime.

Une façon d'y parvenir consiste à retirer ou à rallier à leur cause tous les membres importants de l'ancien régime. Certains personnages se satisferont peut-être de pendre tous les membres de la cour, et s'ils parviennent à les prendre rapidement, cette méthode fonctionnera. Toutefois, si quelqu'un leur échappe, le peuple en sera galvanisé et se ralliera à la bannière des fuyards contre les oppresseurs maléfiques. Vous pouvez prendre pour base que les personnages doivent exécuter toute la cour dans la semaine qui suit la mort du prince pour que la méthode fonctionne. Cela comprend tous les héritiers potentiels du prince, même s'il s'agit d'enfants.

Même dans *WJDR*, la plupart des PJ répugneront probablement à adopter une conduite aussi brutale. Les exécutions massives peuvent être plus difficiles qu'elles n'en ont l'air si les personnages n'ont pas fait arrêter tous les membres de l'ancienne cour. Dans ces circonstances, mieux vaut tenter de convertir certains des anciens courtisans pour qu'ils servent le nouveau régime.

C'est ici que le travail diplomatique effectué plus tôt va payer. Les personnages peuvent avoir déjà tenté d'éloigner certains courtisans de l'ancien prince, et même s'ils n'étaient pas très chauds à l'idée de lever l'étendard de la rébellion quand le prince était dans les environs, ils soutiendront volontiers les personnages désormais.

Si les personnages n'ont pas préparé le terrain de la sorte, ils doivent partir de zéro, ce qui implique d'offrir aux courtisans quelque chose qui vaille la peine de servir leurs nouveaux seigneurs. L'offre doit être un peu plus intéressante que d'avoir la vie sauve. Toutefois, si un courtisan a été capturé, chacun sait que les PJ pourraient le faire exécuter, et s'ils prennent la décision de ne pas l'occire immédiatement, ils gagneront l'estime du peuple. Offrir à un ancien courtisan de devenir le seigneur d'une partie de la principauté conquise s'avère très efficace tant que cette personne est disposée à accepter un nouveau seigneur. Faire ce genre d'offre à un individu qui était totalement loyal à l'ancien seigneur ne fait que retarder l'inévitable : il acceptera ce poste et projettera de s'en servir contre les conquérants. C'est là que des recherches préliminaires concernant la cour s'avéreront particulièrement utiles.

Si les personnages convainquent au moins trois courtisans de les servir dans la région conquise et exécutent la plupart de ceux qui refusent de coopérer, un ou deux fuyards ne suffisent pas à provoquer immédiatement des troubles, et les personnages ont le contrôle de la principauté.

Si les personnages peuvent uniquement convaincre un ou deux des anciens courtisans de les servir, un seul évadé peut suffire à provoquer des troubles. Il n'est pas capable de rallier toute la région à sa cause, car certaines personnes iront dans le camp des courtisans qui auront choisi d'accepter le règne des personnages, mais il peut toujours susciter une révolte dans une ou deux localités. Les personnages doivent alors réprimer la révolte, tout comme ils reprendraient le contrôle d'une localité rebelle sur leurs anciennes terres, sauf qu'il leur faut vraiment exécuter le chef de la rébellion dans ce cas.

La situation la plus dangereuse se présente quand les personnages n'arrivent à convaincre aucun des anciens courtisans de les servir, et qu'au moins l'un d'entre eux s'échappe. Dans ce cas, la région tout entière se dresse contre eux, et ils ne pourront en prendre le contrôle qu'en conquérant chaque localité. Cela se révèle souvent irréalisable, du moins en une seule fois, et les personnages feraient mieux alors de parvenir à un compromis avec le nouveau prince. Comme ils ont vaincu l'ancien, le gain en matière de territoire peut être considérable pour eux, mais leur nouveau voisin a immédiatement une attitude hostile envers eux. Si les personnages bâclent les négociations, il est tout à fait possible qu'ils soient expulsés des terres conquises, purement et simplement.

Conséquences

Une tentative de renversement ratée n'a pas d'effet sur la valeur de Trouble extérieur, mais augmente la valeur de Trouble intérieur de 5 points. Le peuple commence à croire que le prince n'a pas une idée réaliste de sa propre force et qu'il serait sans doute mieux avisé de le renverser avant qu'il ne mène la principauté tout entière à la catastrophe.

Un succès réduit la valeur de Trouble extérieur de 25 points. Le prince a éliminé l'un de ses rivaux et il est désormais bien plus puissant qu'auparavant ; tous les groupes n'osent donc plus le provoquer, du moins pour un temps. L'effet sur la valeur de Trouble intérieur dépend de la façon dont la conquête a été effectuée : tous les modificateurs suivants sont cumulables, et tout ce qui correspond à la situation devra être appliqué.

Si l'ancien prince est toujours en vie, ajoutez 25 points. Il focalise le sentiment rebelle et sous l'effet de la nostalgie, il semble que son règne n'était pas si mauvais que ça. Cela s'applique même s'il a prêté serment d'allégeance aux PJ : le peuple veut croire que ce genre de soumission n'est qu'une ruse. Et si l'ancien prince reçoit assez de soutien de la part de la population, il se peut même que cela finisse par être le cas.

Si la mort de l'ancien prince ne s'est pas faite de manière publique, ajoutez 15 points. Les rumeurs qui prétendent qu'il est encore en vie circulent et sont presque aussi efficaces que sa présence pour déclencher une rébellion. Une exécution publique est notoire, tout comme une exécution privée ou une mort sur le champ de bataille suivie d'une exposition du cadavre, tant que celui-ci est reconnaissable.

Si l'ancien prince a été tué en public, la valeur de Trouble intérieur ne change pas.

Pour chaque localité détruite par les personnages durant leur conquête, ajoutez 2 points à la valeur. Les réfugiés issus de ces endroits nourrissent un certain ressentiment, ce qui pousse la principauté sur la pente de la rébellion. Si les personnages ont détruit une localité et tué tous ses habitants, ce sont les amis des victimes qui éprouvent ce ressentiment.

Pour chaque courtisan qui a échappé à la mort et n'a pas prêté serment d'allégeance, ajoutez 5 points. Si un courtisan n'est pas aussi efficace que le prince quand il s'agit de susciter la rébellion, il reste un chef idéal pour les groupes de mécontents.

Pour chaque courtisan qui a prêté serment d'allégeance, retirez 1 point. Cela contribue à stabiliser le régime en minimisant les changements. Les courtisans exécutés ou tués n'ont pas d'effet, même si l'exécution s'est faite en secret. La rumeur de la survie d'un courtisan ne peut pas inspirer une résistance semblable à celle d'un prince.

Notez qu'il est très improbable que les joueurs puissent totalement compenser l'augmentation normale de la valeur de Trouble interne, et qu'il est tout à fait vraisemblable qu'elle augmente au contraire. Cela signifie qu'après la conquête d'une principauté, les quelques aventures qui suivront seront sans doute consacrées à sa pacification, ce qui est tout à fait réaliste.

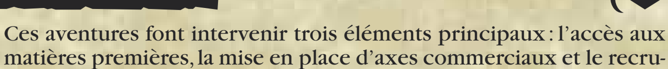
Si la tentative de conquête ne réussit qu'en partie, dans la mesure où les personnages gagnent de nouveaux territoires mais ne réussissent pas à renverser le prince, la valeur de Trouble extérieur décroît de 10 points. Du point de vue des voisins, les personnages ont quand même remporté une victoire, et les combattre serait de toute évidence dangereux.

La valeur de Trouble intérieur augmente de 10 points parce que les habitants de la région nouvellement conquise ne sont pas entièrement loyaux et parce que leur ancien seigneur est toujours là. Des rébellions ayant pour but de basculer dans le camp du prince voisin sont tout à fait possibles.

RESSOURCES

Comme indiqué dans la section consacrée aux localités, accaparer une nouvelle ressource économique améliore la renommée des personnages aux yeux de leurs sujets. Cela s'applique aussi bien qu'il s'agisse de créer une nouvelle ressource ou d'en prendre une à un voisin, et certains personnages préféreront une approche qui privilégie la gestion intérieure de leur domaine. Dans la réalité, ouvrir une mine ou un marché, par exemple, demanderait plusieurs années d'une politique mûrement réfléchie pour que l'entreprise soit viable. Dans le cadre du jeu, créer une ressource nécessite une aventure, et si elle est couronnée de succès, ce sont d'autres personnes qui s'occupent du travail consistant à créer l'affaire en question.

Bien que les mines, les artisans et les marchés soient très différents, les aventures qui provoquent leur apparition ont beaucoup de points communs. Par conséquent, cette section discute des éléments d'aventure, puis de la façon dont ils s'appliquent aux divers types de ressources économiques.



Éléments



Ces aventures font intervenir trois éléments principaux : l'accès aux matières premières, la mise en place d'axes commerciaux et le recrutement de travailleurs.

Matières premières

Les matières premières peuvent être classées dans deux catégories : celles qui relèvent de la culture ou de l'élevage, comme la vigne ou le cuir, et les autres, comme l'argile ou la pierre. Dans le premier cas, les personnages pourront en prendre des échantillons quelque part et les implanter dans la région voulue. Dans le cas contraire, ils devront découvrir des ressources existantes ou s'en emparer. Par conséquent, dans cette optique, le bois n'est pas considéré comme une ressource du premier groupe ; les personnages n'ont pas franchement le temps d'attendre que les glands qu'ils sèment donnent des chênes.

Si la ressource doit être soignée, cette partie de l'aventure consiste à trouver de bons échantillons, à s'en emparer et à les rapporter là où les PJ veulent installer leurs artisans. Mieux vaut ne pas se préoccuper de savoir si les vignes, le bétail ou le reste s'implanteront avec succès dans ce nouvel environnement ; tant que c'est vaguement plausible, supposez qu'il n'y aura pas de problème.

Si la ressource est d'un autre type, il existe deux approches possibles. La première suppose que sa localisation n'est pas connue. Il en résulte une aventure d'investigation où les PJ doivent déceler des indices permettant de trouver une mine d'or, par exemple. Ce genre d'enquête diffère des autres, car personne ne tente de dissimuler l'existence de la ressource : elle n'a simplement pas encore été découverte. Cependant, l'aventure doit permettre de suivre les rumeurs et d'explorer de dangereuses régions sauvages plutôt que d'effectuer une prospection méthodique.

Si la localisation est connue, comme dans le cas d'une forêt, il doit y avoir une raison pour que la ressource ne puisse pas être utilisée. Le meilleur choix d'aventure consiste à faire intervenir un groupe de monstres qui vit là. Des hommes-bêtes ont établi leur repaire dans la forêt, ou des gobelins dans la mine. L'aventure consiste alors à éradiquer les monstres.

Recrutement

Recruter des travailleurs peut en réalité constituer la partie la plus difficile d'une aventure. Si aucun talent particulier n'est requis, comme dans le cas d'une mine ou d'une carrière, la situation est très facile et ne nécessite pas d'interprétation. Au contraire, si ce sont des artisans ou des marchands qui sont nécessaires, les choses se compliquent un peu.

Il faut convaincre les travailleurs de déménager vers un nouveau foyer. Ce déplacement doit être volontaire car les personnages veulent que ces gens utilisent leurs compétences pour renforcer l'économie locale, ce qui ne fonctionnera pas très bien sous la contrainte. La difficulté, c'est que les gens disposant des talents requis auront probablement déjà une vie confortable là où ils sont installés, et qu'ils ne seront pas disposés à déménager du jour au lendemain.

Il est possible de faire de la quête d'une communauté comportant un nombre considérable de travailleurs adéquats un élément de l'aventure, mais cette tâche peut aussi être déléguée à des subalternes.

Une fois que les travailleurs ont été trouvés, le processus comporte deux étapes. Tout d'abord, il faut les convaincre de déménager. C'est affaire de négociations et d'interprétation, et les personnages doivent avoir quelque chose à offrir. Une période de ristournes fiscales, un statut plus élevé ou même des pots-de-vin sont des possibilités à envisager.

Une fois les ouvriers convaincus, il faut les faire voyager jusqu'à leurs nouveaux foyers. La principale difficulté, ici, c'est que bien peu de seigneurs des Frontalières ou d'ailleurs apprécient de voir des artisans talentueux enlevés à leurs terres, et qu'ils répliquent souvent par la force. Si les ouvriers ont été recrutés hors des Frontalières, il faut également assurer leur sécurité lors de ce long voyage. Par conséquent, cette étape impliquera probablement des combats.

Itinéraires commerciaux

Un axe commercial est une route sûre et relativement directe entre deux localités. Elle doit pouvoir accueillir des bêtes de somme, et dans l'idéal, doit être praticable en chariot. Deux éléments d'aventure peuvent entrer en jeu.

Le premier élément consiste à jouer les pionniers, c'est-à-dire à trouver une route traversant les Frontalières. Il s'agit là d'explorer le terrain, d'affronter les dangers de la nature et de choisir un itinéraire adéquat. Dans la plupart des cas, même la meilleure des routes



naturelles requiert aussi une intervention humaine, mais les personnages peuvent ordonner à leurs serviteurs ou à leurs sujets de s'en occuper.

Le second élément consiste à se débarrasser d'un groupe de monstres qui fait peser une menace sur la piste. Généralement, il suffit de tuer les monstres, mais certains joueurs peuvent de temps à autre vouloir essayer de négocier.



Types de ressources

Les trois types de ressources économiques sont les artisans, les ressources naturelles et les marchés, comme indiqué dans le **Chapitre III : Les habitants des Frontalières**.

Artisans

Les artisans ont besoin d'être alimentés en matériaux bruts et d'avoir accès à un marché. Sans cela, ils ne se rassembleront pas dans un lieu donné. Toutefois, même si on dispose de ces ressources, les travailleurs en eux-mêmes doivent être importés. Il est vrai qu'une communauté se développera naturellement par la suite, mais ce processus est trop lent pour ce genre de campagne.

La première étape consiste donc à trouver le moyen de s'alimenter en matières premières de la nature requise. Dans certains cas, cela aboutira à la création d'une ressource économique. Vous devriez alors séparer cette histoire en deux aventures, une pour établir les ressources de base et l'autre pour installer les artisans de manière à les exploiter au mieux.

Dans certains cas, donner accès à un marché est facile : les personnages ont juste à installer les matières premières près d'un marché existant déjà dans leur territoire. Ceci n'est faisable qu'avec des matières premières que l'on peut déplacer. Si elles sont fixes et situées à une bonne distance du marché le plus proche, les personnages doivent établir un itinéraire commercial du site de fabrication au marché.

Recruter des artisans doués constitue le cœur de cette aventure et doit représenter un sacré défi.

Une ressource d'artisanat est lancée dès lors que les personnages ont fourni les matières premières, créé un itinéraire commercial vers un marché et recruté les artisans nécessaires.

Marché

Les marchés ne nécessitent pas de matières premières. Toutefois, il leur faut au moins trois itinéraires commerciaux pour qu'assez de gens puissent y venir et pour que les échanges y soient viables. Ouvrir des itinéraires commerciaux constitue le point le plus important de cette aventure, et il est possible de relier les trois éléments en faisant intervenir un ennemi commun qui les menace tous les trois, par exemple.

Recruter des marchands pour un nouveau marché accélère son développement, mais ce n'est pas indispensable : si l'endroit est bien desservi et accessible, les marchands s'y rendront naturellement, ce qui en attirera d'autres. Par conséquent, les personnages peuvent soit recruter des marchands, soit ouvrir deux autres itinéraires commerciaux, pour un total d'au moins cinq.

Ainsi, un marché est fondé quand les personnages ont ouvert cinq routes menant à une localité ou ouvert trois routes et recruté quelques marchands.

Ressources

Les ressources constituent la partie la plus simple. Il suffit aux personnages de rendre une matière première disponible et d'ouvrir un itinéraire commercial depuis sa source jusqu'à un marché existant. S'il faut des ouvriers, ils n'ont pas besoin de talents particuliers, et la présence d'emplois les attire naturellement de toute la région tant qu'ils disposent d'une route pour s'y rendre.



Conséquences

Créer une ressource n'a pas d'effet sur la valeur de Trouble extérieur. D'un côté, cela renforce la principauté, mais de l'autre, elle excite plus la convoitise. Ces deux facteurs s'annulent.

Au contraire, l'effet est important sur la paix intérieure. Créer une nouvelle ressource économique réduit la valeur de Trouble intérieur de 15 points. Non seulement le peuple bénéficie de la prospérité qu'apporte la ressource, mais il voit également que le prince est désireux de soutenir la région par des moyens qui ne relèvent ni d'opérations militaires ni de l'exécution de traîtres potentiels.







APPENDICE I: NOMS DES PRINCIPAUTÉS FRONTALIÈRES

Les tables suivantes vous permettront de générer aléatoirement le nom de Principautés Frontalières.

TABLE A-1: NOMS IMPÉRIAUX (PREMIÈRE PARTIE)

1d100	Première partie	1d100	Première partie	1d100	Première partie	1d100	Première partie
01-02	Aber-	27-29	Her-	54-56	Raach-	82-84	Vassen-
03-05	Bunt-	30-32	Hoch-	57-59	Rit-	85-87	Vate-
06-08	Ceilen-	33-35	Jaar-	60-63	Schafer-	88-90	Volken-
09-11	Dunkel-	36-38	Kreig-	64-66	Schaken-	91-93	Walden-
12-14	Essel-	39-41	Leib-	67-69	Sheil-	94-96	Waren-
15-17	Eich-	42-44	Lieder-	70-72	Streis-	97-98	Wesser-
18-20	Feider-	45-47	Mach-	73-75	Tasch-	99	Zaach-
21-23	Garder-	48-50	Nord-	76-78	Unt-	100	Zeib-
24-26	Haber-	51-53	Put-	79-81	Var-		

TABLE A-2: NOMS IMPÉRIAUX (SECONDE PARTIE)

1d10	Seconde partie	1d10	Seconde partie
1	-bad	6	-heim
2	-burg	7	-hof
3	-dorf	8	-mund
4	-gart	9	-schlosse
5	-hafen	10	-wald

TABLE A-3: NOMS BRETONNIENS (PREMIÈRE PARTIE)

1d100	Première partie	1d100	Première partie	1d100	Première partie	1d100	Première partie
01-03	Ber-	29-31	Daub-	56-58	L'-	83-85	Pont-
04-06	Blaz-	32-34	Ep-	59-61	Labas-	86-88	Renn-
07-09	Bon-	35-37	Esp-	62-64	Lac-	89-91	Sall-
10-13	Bredot-	38-40	Foix-	65-67	Laud-	92-94	Sav-
14-16	Briot-	41-43	Gast-	68-70	Louen-	95-97	Tal-
17-19	Brul-	44-46	Gil-	71-73	Mont-	98	Tour-
20-22	Caer-	47-49	Haux-	74-76	Noul-	99	Tout-
23-25	Carr-	50-52	Juill-	77-79	Orli-	100	Vair-
26-28	Cheval-	53-55	Jus-	80-82	Oui-		

TABLE A-4: NOMS BRETONNIENS (SECONDE PARTIE)

1d10	Seconde partie	1d10	Seconde partie
1	-aine	6	-esse
2	-eaux	7	-ette
3	-elles	8	-œur
4	-enne	9	-onne
5	-erin	10	-uile

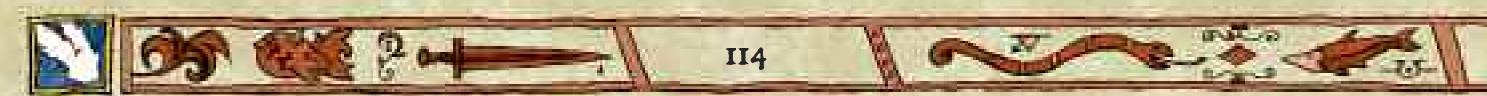






TABLE A-5: NOMS TILÉENS (PREMIÈRE PARTIE)

1d100	Première partie	1d100	Première partie	1d100	Première partie	1d100	Première partie
01-03	Aguil-	27-29	Etug-	53-55	Mass-	79-81	Serm-
04-06	Arn-	30-32	Fabrian-	56-58	Mir-	82-84	Terracel-
07-09	Astur-	33-35	Fund-	59-61	Mot-	85-86	Tibol-
10-12	Belt-	36-37	Futal-	62-64	Norc-	87-89	Tod-
13-15	Bib-	38-40	Guigl-	65-66	Nurs-	90-92	Tord-
16-18	Cast-	41-43	Isol-	67-69	Ortic-	93-95	Urb-
19-21	Colum-	44-46	Jes-	70-72	Perut-	96-98	Viter-
22-24	Dicamb-	47-49	Lar-	73-75	Piomb-	99-100	Volter
25-26	Etrus-	50-52	Luangl-	76-78	Seneg-		

TABLE A-6: NOMS TILÉENS (SECONDE PARTIE)

1d10	Seconde partie	1d10	Seconde partie
1	-ello	6	-ino
2	-ena	7	-lio
3	-enze	8	-ome
4	-ici	9	-oni
5	-imo	10	-orno

TABLE A-7: NOMS ESTALIENS (PREMIÈRE PARTIE)

1d100	Première partie	1d100	Première partie	1d100	Première partie	1d100	Première partie
01-03	Alb-	28-30	Est-	52-54	Man-	79-81	Puen-
04-06	And-	31-32	Fuen-	55-57	Mat-	82-84	Ques-
07-09	Barr-	33-35	Garc-	58-60	Mon-	85-87	Ran-
10-12	Blan-	36-38	Gran-	61-63	Nav-	88-90	Riv-
13-15	Camp-	39-40	Guad-	64-66	Nuest-	91-93	Sla-
16-18	Cast-	41-42	Hoy-	67-69	Orteg-	94-96	Torr-
19-21	Cort-	43-45	Ist-	70-72	Palom-	97-98	Yes-
22-24	Don-	46-48	Lag-	73-75	Pesc-	99-100	Zah-
25-27	Esc-	49-51	Mad-	76-78	Pin-		

TABLE A-8: NOMS ESTALIENS (SECONDE PARTIE)

1d10	Seconde partie	1d10	Seconde partie
1	-alba	6	-ida
2	-echa	7	-isto
3	-eta	8	-ivada
4	-erra	9	-oja
5	-evas	10	-onio

TABLE A-9: NOMS KISLEVITES (PREMIÈRE PARTIE)

1d100	Première partie	1d100	Première partie	1d100	Première partie	1d100	Première partie
01-03	Arvam-	28-30	Goro-	55-58	Nov-	84-86	Temni-
04-06	Astrak-	31-33	Hosch-	59-62	Ocha-	87-90	Ugro-
07-09	Balak-	34-36	Iaro-	63-65	Ples-	91-94	Uvet-
10-12	Belgor-	37-39	Kalinin-	66-68	Pomez-	95-98	Zhid-
13-15	Chebok-	40-42	Kysly-	69-71	Radogo-	99-100	Zveni-
16-18	Dedog-	43-45	Luch-	72-74	Res-		
19-21	Dern-	46-48	Milkov-	75-77	San-		
22-24	Enis-	49-51	Morav-	78-80	Sepuk-		
25-27	Gers-	52-54	Nekol-	81-83	Smol-		

TABLE A-10: NOMS KISLEVITES (SECONDE PARTIE)

1d10	Seconde partie	1d10	Seconde partie
1	-ov	6	-itsy
2	-sin	7	-ovsk
3	-grad	8	-polye
4	-khan	9	-most
5	-les	10	-ryeka



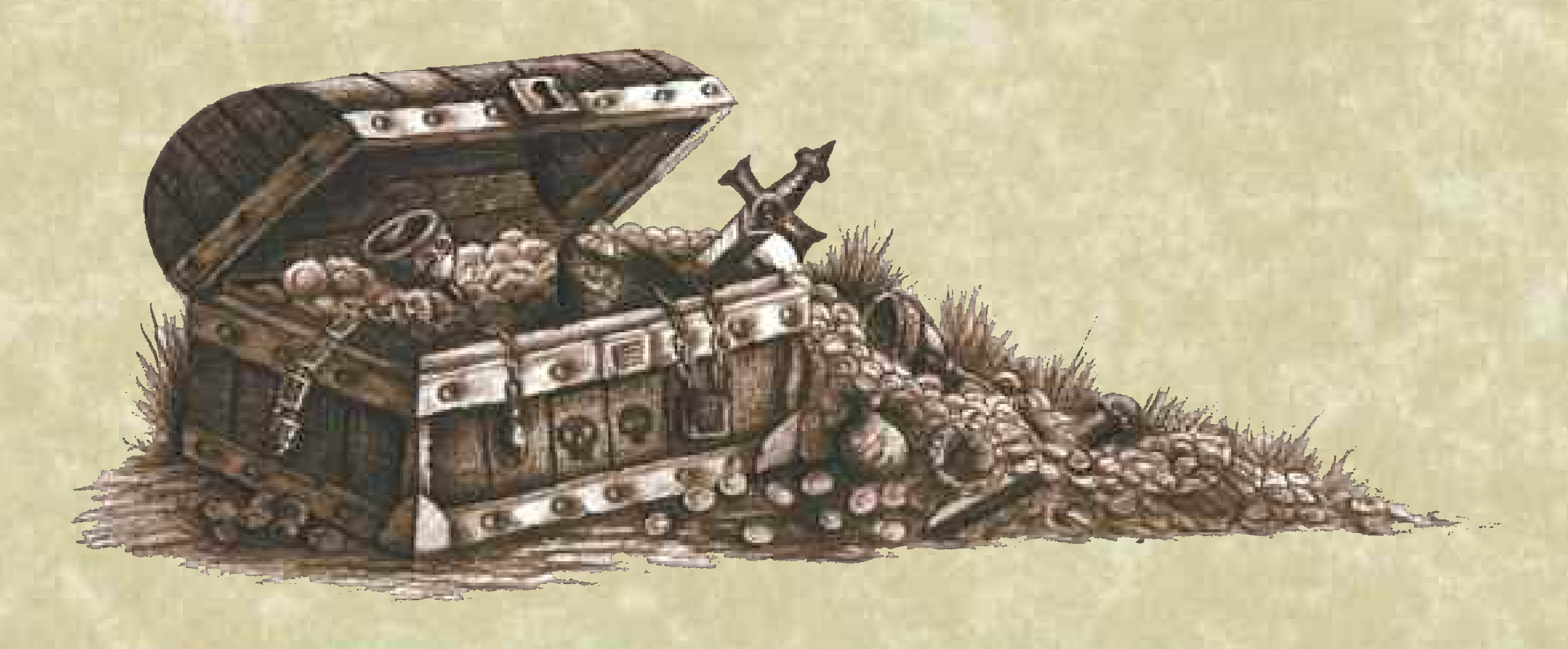
Il arrive qu'une combinaison créée par les deux tables qui suivent donne un résultat difficilement exploitable, car malheureux. Dans ce cas, les deux mots générés doivent uniquement vous servir d'inspiration. Si les jets vous proposent par exemple « Sinistre » et « Levant », vous pouvez nommer l'endroit Aubegubre (contraction d'aube et de lugubre) ou Bâbaurore (sinistre signifiant étymologiquement « à gauche », idéal pour un village côtier), ou encore Pentenistre (levant pouvant aussi correspondre à une élévation de terrain). N'hésitez pas à essayer plusieurs possibilités, l'important étant que cela sonne bien.

TABLE A-11: NOMS FIGURATIFS (PREMIÈRE PARTIE)

1d100	Première partie	1d100	Première partie	1d100	Première partie	1d100	Première partie
01-02	Argile	27-28	Fer	53-54	Mort	79-80	Rouge
03-04	Bœuf	29-30	Feu	55-56	Nœud	81-82	Sanglant
05-06	Bourreau	31-32	Flèche	57-58	Noir	83-84	Serpent
07-08	Broche	33-34	Fumant	59-60	Ombre	85-86	Sigmar
09-10	Cale	35-36	Graisse	61-62	Or	87-88	Sinistre
11-12	Caniveau	37-38	Hache	63-64	Orque	89-90	Sombre
13-14	Chasseur	39-40	Heaume	65-66	Pioche	91-92	Tocsin
15-16	Crasse	41-42	Jabberwock	67-68	Pique	93-94	Veau
17-18	Dague	43-44	Lame	69-70	Pointe	95-96	Verrou
19-20	Destin	45-46	Loup	71-72	Porc	97-98	Voleur
21-22	Douleur	47-48	Louvet	73-74	Poussière	99-100	Vouivre
23-24	Dragon	49-50	Mal	75-76	Puant		
25-26	Épine	51-52	Marteau	77-78	Roc		

TABLE A-12: NOMS FIGURATIFS (SECONDE PARTIE)

1d100	Première partie	1d100	Première partie	1d100	Première partie	1d100	Première partie
01-02	Aire	27-28	Ferme	53-54	Massif	79-80	Ruisseau
03-04	Bassin	29-30	Fort	55-56	Mine	81-82	Siège
05-06	Bouclier	31-32	Fosse	57-58	Monceau	83-84	Suspendu
07-08	Bourbier	33-34	Gorge	59-60	Muraille	85-86	Tas
09-10	Canal	35-36	Gué	61-62	Palanque	87-88	Taudis
11-12	Chute	37-38	Halte	63-64	Passage	89-90	Tor
13-14	Citadelle	39-40	Impasse	65-66	Pile	91-92	Tranchée
15-16	Coin	41-42	Lac	67-68	Pilier	93-94	Trou
17-18	Colline	43-44	Levant	69-70	Promenade	95-96	Trouée
19-20	Crête	45-46	Lieu	71-72	Puits	97-98	Vallon
21-22	Croisée	47-48	Manoir	73-74	Quartier	99-100	Voie
23-24	Donjon	49-50	Marais	75-76	Rapide		
25-26	Douve	51-52	Marché	77-78	Restes		









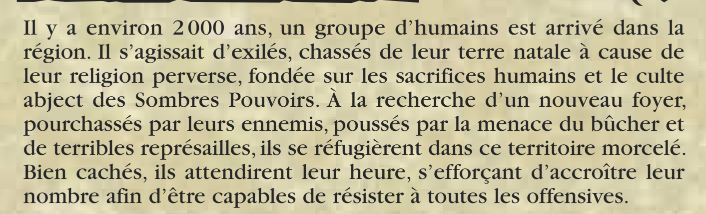


APPENDICE II : MASSERSCHLOSS

Masserschloss est la région qui nous a précédemment servi d'exemple dans ce livre. Elle se situe dans un environnement parfaitement détaillé qui vous permet de vous lancer aussitôt dans vos propres aventures dans les Principautés Frontalières. Elle vous donne l'occasion de voir comment les choses peuvent se mettre en place après quelques jets de dés et annotations sur une carte. Cet appendice a été conçu dans l'idée d'être aussi pratique et facile à utiliser que possible : toutes les données relatives aux personnages, aux sites, à la politique et à l'histoire sont regroupées par catégories de manière à être facilement consultables. Ainsi, que vous ayez l'intention d'utiliser Masserschloss comme une porte menant vers d'autres régions des Principautés ou que vous désiriez en faire un univers de campagne pour des aventures de votre conception, cet appendice sera un excellent outil qui vous permettra de tirer parti de cette fascinante contrée sans être obligé de fournir tout le travail de création par vous-même.

HISTOIRE DE MASSERSCHLOSS

Comme c'est le cas dans la plupart des régions des Principautés Frontalières, l'histoire de Masserschloss est complexe et aussi riche qu'intéressante. Les vestiges du passé y sont encore visibles dans les ruines et les paysages étranges que l'on aperçoit en traversant la région.



L'histoire ancienne

Il y a environ 2000 ans, un groupe d'humains est arrivé dans la région. Il s'agissait d'exilés, chassés de leur terre natale à cause de leur religion perverse, fondée sur les sacrifices humains et le culte abject des Sombres Pouvoirs. À la recherche d'un nouveau foyer, pourchassés par leurs ennemis, poussés par la menace du bûcher et de terribles représailles, ils se réfugièrent dans ce territoire morcelé. Bien cachés, ils attendirent leur heure, s'efforçant d'accroître leur nombre afin d'être capables de résister à toutes les offensives.

À part quelques hordes de peaux-vertes de passage, la région était relativement calme et elle le demeura pendant près de quatre siècles. À mesure que le culte grandissait, accueillant dans ses rangs toutes sortes de mécontents venus de Tilée, de l'Empire et d'ailleurs, les cultistes s'enhardirent de plus en plus et commencèrent à piller les rares communautés des environs pour se procurer des biens de première nécessité et des victimes sacrificielles. Personne ne pouvait résister aux abominables mutants qui composaient leurs troupes et la puissance du culte allait croissante. Ils osèrent même s'attaquer à quelques caravanes commerciales naines. Ces agressions inquiétèrent les nains qui y répondirent en envoyant un contingent de guerriers renforcer la forteresse qui surveillait la région.

Avec l'escalade de la violence, les nains finirent par découvrir que le culte avait bien d'autres objectifs que la simple augmentation de ses effectifs, des projets nettement plus sinistres. Ils capturèrent des adeptes et ceux-ci leur révélèrent que leurs coreligionnaires avaient l'intention de conduire un rituel impie destiné à invoquer un démon majeur des Royaumes du Chaos afin qu'il sème la dévastation sur ces terres. Il fallait agir vite et les nains lancèrent une offensive contre les hordes des esclaves du Chaos. Hélas, en dépit de leurs efforts désespérés, les cultistes étaient trop nombreux et bénéficiaient de l'appui d'infâmes champions et sorciers du Chaos, accompagnés de monstres redoutables. Le conflit dura quelque 200 années, mais les nains se morfondaient, pris dans une impasse, incapables de briser la menace du Chaos et obligés de se contenter de la contenir. Ils avaient réussi à retarder l'accomplissement du rituel, mais savaient que cela n'était qu'une question de temps.

Le moment tant attendu arriva enfin. Toutefois, au lieu d'une déchirure dans le tissu de la réalité, il y eut une effroyable explosion de lumière aveuglante, suivie de terribles tremblements de terre. Le ciel s'obscurcit, le soleil disparut et la mort s'abattit sur les terres. Au bout de trois semaines, la poussière et les débris qui étaient en suspension dans les airs retombèrent enfin, révélant une région totalement bouleversée. À la place des verdoyantes collines de jadis, il n'y avait plus qu'une terre ravagée, labourée, exposant ses blessures à vif. Le temple du culte et la communauté qui l'entourait avaient été totalement ensevelis et tout signe de la forteresse naine avait disparu. Mais il y avait bien pire car quelque part, en dessous des décombres, on pouvait percevoir la vile influence d'une présence maléfique qui se mit à empoisonner les terres environnantes. Il ne fallut pas longtemps pour que tous les êtres vivants commencent à périr tandis que les infâmes toxines qui sourdaient de la ruine se répandaient à travers la région. Les roches elles-mêmes ne pouvaient résister à l'influence de la corruption et éclataient sous l'abominable pression de son ignominie. Là où autrefois poussaient des arbres, là où s'étendaient des prairies, le sable et la roche régnaient à présent. La terre était morte, quasiment vidée de toute créature.

Des centaines d'années s'écoulèrent sans que personne ne s'approche de ces parages. Nul ne se hasardait à pénétrer sur ces terres dévastées car on racontait que les éléments eux-mêmes s'attaquaient à la vie. Le vent, disait-on, vous arrachait la chair des os et la

CHRONOLOGIE DE MASSERSCHLOSS

Année	Événement
522	Des cultistes en fuite, venus de Tilée, pénètrent dans les Principautés Frontalières et fondent une colonie dans une zone de collines verdoyantes.
922	L'activité des cultistes s'intensifie. Ils commencent à s'attaquer aux communautés des environs pour capturer des victimes sacrificielles. Les nains ripostent en envoyant une compagnie de guerriers bâtir une forteresse afin de les surveiller.
900–1100	De violentes escarmouches opposent les nains et les cultistes. Les nains apprennent que les cultistes ont l'intention de conduire un rituel terrifiant destiné à libérer des démons dans le Vieux Monde. La forteresse consacre ses ressources à l'invention d'une arme puissante, destinée à écraser les cultistes.
1109	Les cultistes réussissent à ouvrir leur portail, mais sont tous anéantis par les démons fous furieux. Le portail finit par s'effondrer dans une explosion cataclysmique qui ensevelit intégralement le temple et toute la communauté.
1110–1500	Les années sombres.
1501–1600	Après presque quatre siècles d'abandon complet, des colons bravent les dangers des bad-lands pour y établir de nouvelles communautés.
1606	Abdul Al'Shar envahit la région, conquiert les villages et prend possession des environs.
1810	Arrêt de la mine de fer et fin de la domination du cheik.
1800–2470	L'ère des conflits.
2471–2521	Le règne terrifiant du nécromancien Bragthorn.
2522	L'année où commence notre histoire.






terre vous aspirait avidement les fluides du corps. Même les rayons du soleil y étaient malfaisants et vous brûlaient comme une blessure infectée et, durant la nuit, des fantômes revenus du passé hantaient l'obscurité et volaient leurs âmes aux fous qui osaient s'y aventurer.

Malgré la malédiction qui semblait frapper ce désert, sa sinistre réputation ne dissuada pas les colons de s'installer aux alentours. Partout dans la région, de petites communautés surgirent de terre, fondées par des gens pleins d'espoir, désireux de se bâtir une nouvelle existence et de conquérir cette contrée, poussés par le besoin désespéré d'établir quelque chose de durable dans ces territoires divisés. Pendant un siècle, la population augmenta lentement, jusqu'au début du dix-septième siècle.

Le premier prince

Abdul Al'Shar était un ambitieux seigneur de guerre venu d'Arabie. Insatisfait de son sort dans son pays natal, et peut-être également en réponse aux croisades qui avaient dévasté une bonne partie de sa patrie, il se tourna vers le nord, bien décidé à faire à l'Empire ce que celui-ci avait infligé à l'Arabie. Il rassembla ses troupes, embarqua sur ses navires et fit voile pour accoster dans les Principautés Frontalières. Il savait qu'il lui faudrait se ravitailler s'il voulait s'attaquer sérieusement à l'Empire, lequel commençait lentement à plonger dans le déclin, la rébellion et l'anarchie. Il décida de se tailler un petit royaume afin d'augmenter son armée en recrutant des mercenaires et de planter des récoltes qui lui permettraient de nourrir ses troupes. Il ne trouva qu'une terre infestée de peaux-vertes, un endroit ravagé par le désespoir, la maladie et la mort. Il marcha vers le nord à la tête de ses armées, voyant avec horreur ses troupes s'affaiblir un peu plus à chaque nouvel engagement contre les orques. Ses projets tournaient à la catastrophe et ses rêves de conquête menaçaient de s'effondrer.

Menacé d'anéantissement, il décida de se contenter d'un territoire et prit le contrôle des quelques villages éparpillés qui s'efforçaient d'y survivre. Par chance, l'expansion du désert empoisonné était terminée et la plupart des horreurs que l'on disait s'y trouver avaient disparu. Lorsque ses éclaireurs lui rapportèrent qu'ils avaient découvert un riche filon de fer, le cheik décida d'investir plus de ressources. Espérant renflouer ses finances après les pertes subies par la faute des orques, il concentra ses efforts sur la mine. Les mois passèrent et Abdul finit par réaliser qu'il avait peu de chances de parvenir à se relever des dépenses consécutives à son invasion initiale. Un an plus tard, l'un de ses laquais l'assassina alors qu'il trônait sur son pot de chambre.

Au cours des 200 années suivantes, la principauté d'Abdul passa de main en main, gouvernée par une série d'individus de plus en plus médiocres, jusqu'à ce que le peu d'administration qui subsistait encore croule sous le poids de sa propre corruption. Les mines de fer qui avaient été à l'origine des richesses de ce royaume se tarirent. Morcelée, ravagée par la guerre civile, toute la région finit par tomber aux mains de hordes de peaux-vertes, puis, plus tard, entre celles de nouveaux colons humains.

L'ère des conflits



À présent dépourvue de chef capable de tenir la situation en main, la région fut envahie par les peaux-vertes. Ils attaquèrent toutes les communautés, massacrant les humains avec jubilation. Cependant, en dépit de la perspective d'une mort horrible sous les lames des orques assoiffés de sang, des réfugiés venus de l'Empire et d'autres contrées persistaient à vouloir venir s'installer dans la région. Les affrontements étaient monnaie courante ; les humains se battaient entre eux, tout comme ils luttaient contre les orques, les gobelins et même les quelques hardes d'hommes-bêtes qui semblaient surgir du sol sous leurs pieds. La région devint vite célèbre pour son instabilité, malgré les normes assez tolérantes des Principautés.

C'est au cours de cette période tumultueuse que quelques chefs de guerre à la poigne de fer se taillèrent leurs propres principautés ; Masserschloss, entre autres, mais également d'autres individus dont les noms ont été effacés par les feux de la guerre. Avec eux débuta une période de paix fragile, la première que l'on ait vue depuis des décennies. Cependant, rien ne dure jamais bien longtemps dans les royaumes renégats.

Cette brève période de stabilité vola en éclats à l'arrivée d'un infâme nécromancien nommé Bragthorn. Les répurgateurs étaient à ses trousses, mais il trouva le moyen de disparaître dans les Principautés Frontalières où il espérait bien continuer ses expérimentations et son étude de la magie noire sans être dérangé. Il construisit une tour d'ossements humains et entama une guerre de terreur contre les principautés. Il créa d'innombrables hordes de zombies vacillants et de squelettes cliquetants, qu'il lança contre les villages environnants pour qu'ils tuent, mutilent et pillent à loisir. Pendant des décennies, Bragthorn mit ces terres en esclavage, commettant chaque année plus d'actes de violence et de barbarie. Et soudain, sans que l'on sache pourquoi, les attaques cessèrent. À présent, la tour du nécromancien est silencieuse et ses morts-vivants ne parcourent plus la région.

L'époque actuelle



Avec l'apparente disparition du nécromancien, un exploit dont Dieter von Masserschloss s'attribue faussement toute la gloire, la région est maintenant à l'orée d'une nouvelle ère. Les paysans ont travaillé à reconstruire leurs villages et ils reprennent lentement espoir. Néanmoins, le péril vert est toujours là et chaque saison voit son lot de raids et d'attaques, lorsque les peaux-vertes surgissent du désert ou des marais pour massacrer les humains et leur voler les récoltes et le bétail que ceux-ci ont eu tant de mal à obtenir. Masserschloss domine la politique locale, mais deux nouveaux princes sont arrivés dans la région pour y établir leurs propres domaines. Ils se sont alliés contre la principauté la plus ancienne et la plus importante et il semble bien que de nouveaux affrontements se profilent à l'horizon.

LES PRINCIPAUTÉS

Avec la fin du règne de terreur du nécromancien, la région de Masserschloss est essentiellement contrôlée par un seul prince puissant, mais il y en a deux autres qui lui disputent la suprématie et qui sont chacun à la tête de leur propre petite principauté.

Le prince bandit

Voilà seulement quelques années que Massimo Caldieli gouverne son domaine. Il est tiléen et d'origine modeste. Dans son pays natal, il menait une existence de bandit ordinaire jusqu'au jour où, se trompant de carrosse, il dévalisa par accident la fille de l'un des puissants barons du crime. Il se dépêcha alors de disparaître pour refaire surface quelques années plus tard, dans les Principautés Frontalières.

Dans ces régions, il comprit vite que le seul moyen de survivre était de louer ses services à l'un des seigneurs de guerre locaux ou d'en devenir un lui-même. Comme c'était un individu charismatique et qu'il avait l'âme d'un chef, il attira rapidement toutes sortes d'exilés et de criminels qui se fièrent à lui pour se procurer les agréments et la richesse qui leur avaient toujours été refusés. Massimo était cupide et bien qu'il ait toujours partagé les butins des raids avec sa bande, il conservait le meilleur des trésors pour lui-même.

Il concentra ses efforts sur les riches et se fit rapidement connaître comme un puissant chef de brigands. Pour les paysans, il devint une sorte de héros, mais il se fit de nombreux ennemis chez les différents princes qui eurent à subir ses attentions. Sa richesse et sa réputation grandissant, il finit par se rendre compte qu'il ne pourrait bientôt plus continuer à pratiquer le pillage : sa fortune devenait aussi






difficile à déplacer que ses exploits à réaliser. Il pensa alors que la meilleure solution était de s'établir comme prince lui-même. Suivi de sa bande d'égorgeurs et de hors-la-loi, et avec le soutien d'une armée de paysans dépenaillés, Caldieli pénétra sur les terres d'un roitelet local, écrasa les maigres forces que celui-ci avait à lui opposer et se fit ensuite couronner par ses bandits. Mais cela ne lui suffit pas. Il ne perdit pas une minute pour prendre le contrôle des terres qui entouraient la capitale, laquelle n'était rien de plus qu'une rudimentaire forteresse de bois entourée d'une poignée de cabanes, et il étendit rapidement son domaine afin de créer une zone de sécurité entre lui et ses ennemis.

En tant que chef, Massimo s'est assuré le dévouement de ses hommes par la loyauté et la sollicitude qu'il leur a toujours manifestées. Il ne les contraint jamais à risquer leur vie de manière injustifiée et se montre toujours prudent, allant jusqu'à risquer sa propre vie pour faire en sorte qu'il n'arrive rien de mal à ses partisans, ou le moins possible. À force de le servir, ses fidèles ont fini par s'accommoder de ses manières de grippe-sou, mais un certain mécontentement larvé commence à couver du fait qu'il contrôle les finances jusqu'à la moindre piécette et se montre plutôt pingre en matière de récompenses.

Massimo Caldieli

C'est un homme d'âge moyen, dont la chevelure noire est restée aussi abondante et lustrée qu'elle l'était dans ses jeunes années. Il a le visage engageant et le sourire facile, mais en présence de richesses il plisse les yeux et halète légèrement. Il n'est pas stupide au point d'oublier de porter une armure et on ne le voit quasiment jamais sans sa chemise de mailles. On dit même qu'il dort avec.

MASSIMO CALDIELI

Race : humain (Tiléen)
Carrière : Chef de bande (ex-Bandit de grand chemin, ex-Hors-la-loi)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	54%	41%	44%	63%	52%	49%	61%

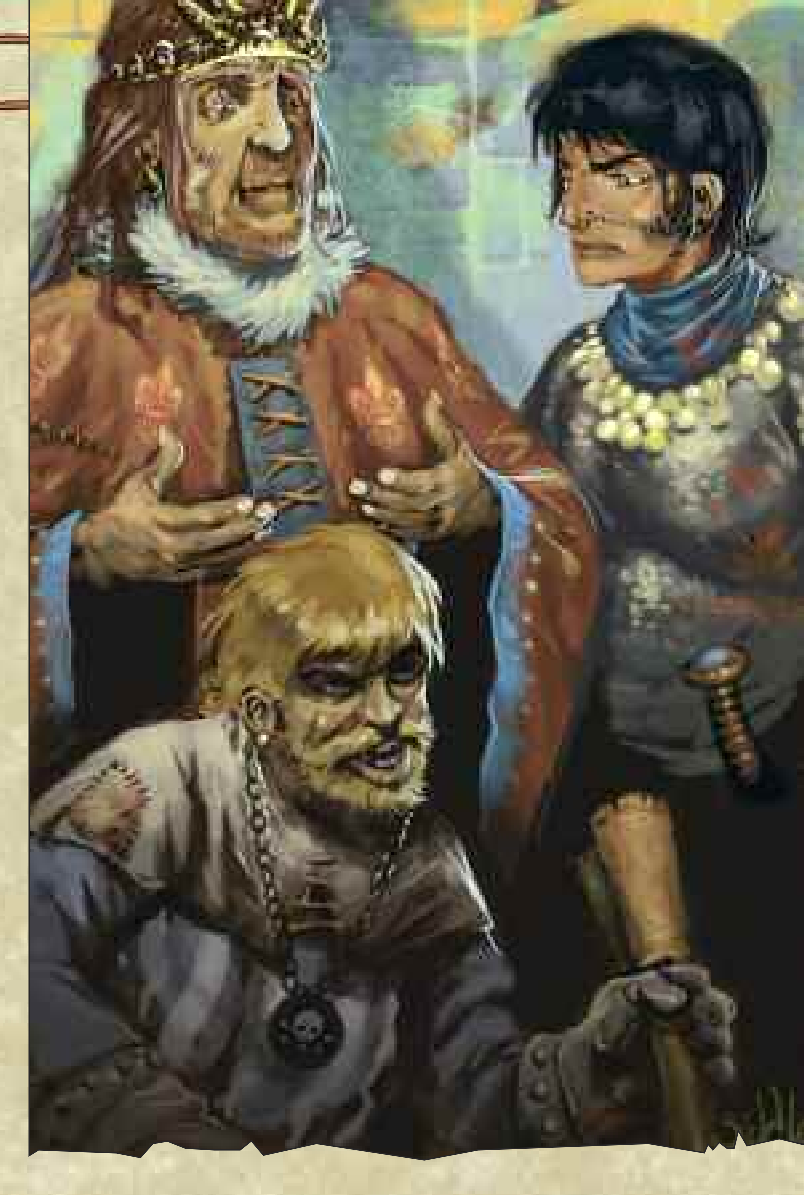
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	4	4	0	3	0

Compétences : Alphabet secret (voleur) +10%, Braconnage, Charisme, Commandement, Commérage +10%, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Principautés Frontalières, Tilée +10%), Déplacement silencieux +20%, Dissimulation +10%, Dressage, Équitation, Escalade, Esquive, Évaluation, Langage secret (langage de bataille, langage des voleurs), Langue (tiléen), Perception +10%, Pistage, Soins des animaux
Talents : Acrobatie équestre, Adresse au tir, Ambidextre, Camouflage rural, Combattant virevoltant, Étiquette, Maître artilleur, Maîtrise (armes d'escrime, armes à poudre), Parade éclair, Rechargement rapide, Sang-froid, Sixième sens, Sur ses gardes, Tir de précision, Tir en puissance
Armure : armure moyenne (chemise de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 3, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (masse d'armes), une paire de pistolets avec de la poudre et des munitions pour 20 coups, arbalète et 10 carreaux, bouclier
Dotations : atours de noble, masque, cheval de selle avec sa selle et son harnachement, bande de hors-la-loi

L'usurpateur

La région tire son appellation de la plus grande principauté qui s'y trouve. Masserschloss couvre une surface importante dans le nord-



est et elle fut fondée il y a plusieurs décennies par le prince Wilhelm von Masserschloss qui s'était enfui de l'Empire après y avoir commis un crime de nature indéterminée. De manière inattendue, celui-ci réussit à conserver le pouvoir pendant de nombreuses années et à survivre à de multiples épreuves très rudes, parmi lesquelles l'arrivée du nécromancien et les déprédations qu'il commit ensuite. Cependant, malgré toute la vigilance qu'il avait mise à sauvegarder son territoire, il devait finir par être renversé, comme tous les princes.

Il y a plusieurs années Wilhelm, un despote luxurieux, embaucha une bande de mercenaires pour enlever de jolies femmes destinées à enrichir son harem. L'un de ces soudards était un dénommé Dieter qui avait embrassé la carrière de mercenaire dans l'espoir de se faire une place dans les Principautés. Dieter avait de nombreux défauts parmi lesquels une tendance assez marquée à la dépravation qui fut encore exacerbée par cette mission consistant à kidnapper de séduisantes jeunes femmes pour le prince. Dieter observa son maître pendant plusieurs années et finit par se convaincre qu'il était lui-même l'un des fils illégitimes de Wilhelm, du fait qu'il partageait avec le vieil homme une vague ressemblance et les mêmes goûts en matière de femmes. Dieter espérait bien révéler cette « vérité indubitable » à l'homme qu'il pensait être son géniteur, mais l'occasion ne se présenta jamais. Par ailleurs, les divertissements de Wilhelm commençaient à mettre la principauté en péril. Pendant que le prince était occupé à satisfaire ses bas instincts, de nouvelles menaces avaient fait leur apparition, notamment celle du nécromancien dont les hordes titubantes avaient déjà anéanti l'un des villages de Masserschloss. Il fallait agir.

Grâce à ses succès militaires, Dieter était monté en grade et il était commandant des armées du prince. Il suggéra à Wilhelm de prendre






la tête de ses troupes pour aller combattre une troupe de peaux-vertes qui avait franchi la frontière de la principauté, en lui affirmant que sa présence remplirait les hommes de fierté et ranimerait leur loyauté. Wilhelm accepta et partit à la rencontre de cette nouvelle menace. En réalité, Dieter avait l'intention de tuer son prince pour le supplanter. Il assassina le vieil homme et prétendit qu'il avait été tué dans son sommeil par une bande de gobelins qui s'étaient introduits sous sa tente. Malgré certains soupçons (qui ne sont pas entièrement dissipés), les lieutenants de Dieter acceptèrent de croire à son histoire et appuyèrent sa revendication pour le trône.

Depuis son accession au pouvoir, Dieter s'est donné beaucoup de mal pour apporter la stabilité à son royaume en éliminant ce qu'il considère comme la pire menace contre son gouvernement : les monstres. Ses soldats ont massacré d'innombrables orques et gobelins et il prétend même avoir éliminé le nécromancien. Si Dieter a tant combattu, c'est qu'il espère transmettre son royaume à ses fils ; il rêve de fonder une dynastie de princes qui puisse un jour devenir suffisamment puissante pour dominer toutes les Principautés Frontalières. Pour parvenir à ses fins, Dieter passe beaucoup de temps à engrosser ses concubines afin qu'elles lui donnent des fils. Mais son héritier désigné a été tué et Dieter, de nouveau dans l'incertitude, ne sait pas encore auquel de ses autres fils il voudra confier la couronne. Il les observe donc et attend pour voir lequel d'entre eux la désirera le plus.

Dieter von Masserschloss

C'est un homme à la carrure impressionnante, au visage anguleux, dont la stature domine au milieu de ses sujets. Il est peu d'hommes qui osent l'affronter en combat singulier car on le dit d'une habileté sans égale au maniement des armes. Il est prudent, comme tout prince avisé, et on le voit rarement sans ses gardes du corps. Il a de longs cheveux gris fer, des yeux noirs au regard fou et la bouche pleine de dents gâtées.

DIETER VON MASSERSCHLOSS

Race : humain (Principautés Frontalières)
Carrière : Capitaine (ex-Mercenaire, ex-Vétéran, ex-Champion, ex-Sergent)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
81%	72%	58%	65%	59%	51%	50%	49%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	20	5	6	5	0	4	1

Compétences : Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (stratégie/tactique) +10%, Connaissances générales (Principautés Frontalières +20%, Tilée), Équitation, Esquive +20%, Évaluation, Intimidation +20%, Jeu, Langage secret (langage de bataille) +20%, Langue (reikspiel, tiléen), Lire/Écrire, Natation, Perception +20%, Résistance à l'alcool, Soins des animaux
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Course à pied, Grand voyageur, Guerrier né, Intelligent, Lutte, Maître artilleur, Maîtrise (armes d'escrime, armes lourdes, armes mécaniques, armes à poudre), Menaçant, Parade éclair, Rechargement rapide, Résistance accrue, Sur ses gardes, Tir en puissance
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes (toutes sont de qualité exceptionnelle) : arbalète et 10 carreaux, arme à deux mains (épée à deux mains), arme à une main (épée), pistolet avec de la poudre et des munitions pour 10 utilisations, rapière, bouclier
Dotations : destrier avec sa selle et son harnachement, potion de soins, détachement de soldats

La Nouvelle Bretonnie

Le troisième monarque de cette région, Dhuoda, est originaire de Bretonnie. Elle était la cinquième fille d'un noble chevalier et durant toute son enfance elle a entendu conter les hauts faits des chevaliers du Graal. Subjuguée par ces histoires merveilleuses, elle désirait ardemment revêtir l'armure et prendre l'épée afin de combattre pour la Dame mais, du fait qu'elle était femme, cet espoir lui était interdit. Il semblait que son destin devait être d'épouser un noble gras et malodorant, aux pieds couverts de durillons verruqueux. C'est alors que son père mourut et que son frère aîné lui succéda. Le père avait été un monarque indulgent, mais le frère se révéla être un tyran violent, un despote brutal qui n'aimait rien tant que torturer les paysans et malmener les membres de sa propre famille. Horrifiée par la métamorphose que l'accession au pouvoir avait déclenchée chez son frère, Dhuoda s'opposa à lui.

Elle mena une double vie pendant des années, faisant mine d'être une sœur attentionnée et dirigeant en secret une bande de herri-maults. La situation en arriva au point critique il y a une quinzaine d'années, lorsque son frère, exaspéré par les attaques constantes dont il faisait l'objet, prit la tête d'une troupe de chevaliers afin d'écraser la rébellion. Il tua un grand nombre de gens et finit par découvrir la duplicité de sa sœur. Dhuoda n'avait plus le choix. Elle abandonna sa patrie tandis que son frère salissait son nom et faisait mourir à sa place une pauvre femme qui n'y était pour rien.

Les survivants de sa bande disparurent avec elle. Ils s'enfuirent ensemble vers les territoires tumultueux des Principautés Frontalières. Pendant cinq ans, ils luttèrent autant contre les peaux-vertes que contre les humains jusqu'à ce que, pour finir, Dhuoda décide de fonder sa propre principauté. Elle voulait établir une nouvelle Bretonnie, un royaume de justice, régi par des lois et non par les caprices d'un tyran cruel. Hélas, cette tâche se révéla plus difficile qu'elle ne l'avait imaginé et les échecs qu'elle a connus dans sa tentative de créer une contrée de justice et de vertu ont peu à peu épuisé ses idéaux.

Dhuoda

Autrefois, Dhuoda était une très jolie femme, mais les années passées à courir les routes, les rigueurs de la vie dans les Principautés et l'échec de son utopie l'ont beaucoup marquée. Elle a les cheveux bruns, coupés court et une longue cicatrice qui lui parcourt le côté du visage. Elle est de taille moyenne, musclée et vigoureuse, mince et endurcie par ses années de combats quasiment ininterrompus.

DHUODA

Race : humaine (Bretonnienne)
Carrière : Sans-visage* (ex-Noble, ex-Politicien)
* Cf. *Les Chevaliers du Graal*, page 100.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39%	52%	41%	54%	46%	63%	45%	79%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	16	4	5	4	0	0	1

Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Baratin, Charisme +20%, Commandement +10%, Commérage +20%, Connaissances académiques (droit, histoire, stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie +20%, Principautés Frontalières), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Évaluation, Expression artistique (acteur, musicien), Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien +10%, reikspiel), Lire/Écrire +10%, Marchandage, Perception +10%, Pistage, Survie
Talents : Code de la rue, Dur en affaires, Éloquence, Étiquette, Intelligent, Intrigant, Maîtrise (armes d'escrime), Orateur né, Rechargement rapide, Sociable, Tir de précision, Tir en puissance, Troublant





Armure : armure moyenne (chemise de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 3, corps 3, jambes 0
Armes : arc et 10 flèches, fleuret, arme à une main de qualité exceptionnelle (épée), main gauche
Dotations : atours de noble, cheval de selle avec sa selle et son harnachement, pamphlets, bande de herrimaults, large capuchon

Relations diplomatiques

Il y a un an, après l'arrêt des attaques du nécromancien, Dhuoda a tenté une incursion sur l'autre rive de la rivière (la Dasa) dans l'intention de pénétrer sur le territoire de Dieter. Maximilian, le fils de Dieter, menait la contre-offensive, mais il a été vaincu et tué au cours de la bataille. Fou de chagrin, Dieter s'est abattu sur les troupes de Dhuoda, les a balayées et repoussées de l'autre côté de la rivière, mais il n'a pas réussi à la tuer. À présent, Dieter doit attendre que l'un des bébés qui sont nés au château ait suffisamment grandi pour être sûr que sa dynastie pourra perdurer. En attendant, il n'a plus qu'un désir : rayer de la carte la principauté de Dhuoda. Cependant, il a beau être plus puissant qu'elle, il ne l'est tout de même pas au point de pouvoir l'écraser sans risques et il lui faut agir avec un peu de circonspection. Dhuoda sait qu'elle s'est fait un puissant ennemi, mais accepte la situation comme l'un des aléas de la vie dans ces rudes contrées.

Après la bataille de la Dasa, Dhuoda s'est tout de même rendu compte que Dieter voudrait se venger. Elle a donc fait des ouvertures de paix à Massimo et lui a proposé une alliance contre leur puissant voisin en accompagnant son offre de cadeaux d'une valeur suffisante pour attiser sa cupidité. En théorie, c'est à ce moment que leur alliance a été conclue, mais depuis l'humiliation que Dieter a fait subir à Massimo, celui-ci se montre beaucoup plus impliqué. De son côté, Dieter n'a pas encore compris que les forces de Dhuoda avaient été renforcées par celles du troisième prince de la région.

Entre Dieter et Massimo, les relations ne sont guère meilleures. Il y a quelque temps, une bande de peaux-vertes particulièrement dangereuse avait établi son camp dans le désert et pillait à la fois les terres de Massimo et celles de Dieter. Leur chef, un orque noir, était une brute vraiment effrayante et Massimo avait fait courir le bruit que le monstre était pratiquement invincible. C'était une excuse bien commode pour expliquer son manque de réaction face à cette menace. En outre, les orques ne paraissant pas posséder de trésor digne de ce nom, Massimo n'avait aucune envie de prendre des risques pour les éliminer. Dieter, de son côté, se sentait moralement obligé d'en finir avec les orques. Il les attaqua et engagea le chef orque en combat singulier au cours de la bataille. Il parvint à le vaincre avec une facilité déconcertante.

Cet événement a quelque peu égratigné la réputation de Massimo, qui s'est vu ridiculisé aux yeux de ses partisans. Il est convaincu que Dieter a triché, d'une manière ou d'une autre, pour accomplir cette prouesse. À présent, Massimo est bien décidé à démontrer qu'il vaut mieux que Dieter.

Dieter, lui, ne se préoccupe guère de Massimo. Cet autre prince réside assez loin de ses terres et Dieter est pratiquement aveuglé par son désir de revanche sur Dhuoda.

POPULATIONS ET COMMUNAUTÉS

Voici les communautés de la région de Masserschloss.

Dieter



On trouve un certain nombre d'exploitations et de petits villages dans la principauté de Masserschloss, mais la plus grande partie de la population s'est regroupée dans les agglomérations suivantes :

Masserschloss

Cette ville entoure la forteresse du prince, au cœur d'une riche vallée. Elle tire sa subsistance de la production et du commerce de pichets, de cruches, de fûts et de tonneaux en tous genres, destinés aux vignerons et aux brasseurs de toute la région et au-delà. Le commerce y est florissant et c'est la principale plate-forme économique de la région.

Piton du Griffon

Ce village est perché dans les collines, à la lisière des bad-lands. Il y a une dizaine d'années, un cultiste originaire de l'Empire est venu s'installer ici, attiré par une légende parlant d'un antique temple qui serait enseveli quelque part dans le désert. Il a tenté d'explorer les bad-lands par lui-même, mais l'environnement y est terriblement inhospitalier et il est quasiment impossible à un homme seul d'y survivre. Il s'est alors intéressé aux citoyens du village. Les uns après les autres, il les a pervertis et attirés vers le culte du Chaos. Dix années après son arrivée, il a réussi à convertir la quasi-totalité de la population et possède enfin les réserves et les troupes nécessaires pour préparer une expédition de longue haleine au cœur des terres arides et tourmentées qui dissimulent l'ancien site.

Belle Rivière

Cette petite communauté se consacre à l'exploitation d'une mine de charbon dans les collines échevelées qui s'étendent au nord. Autrefois, c'était une mine très active, mais le filon est presque épuisé. Pourtant, quelques mineurs obstinés refusent de s'en aller et continuent à gratter les collines pour leur arracher le peu de charbon qui s'y trouve encore. Pour les visiteurs, l'ambiance de Belle Rivière est assez inquiétante, car la plus grande partie du village a été abandonnée. Par surcroît, les quelques habitants restants sont plutôt bizarres et des rumeurs circulent, parlant de mutations et d'autres choses plus étranges encore.

La Patte de Gunther

C'est un misérable hameau qui abrite deux familles étendues et dont les cahutes sont blotties sur les berges d'un affreux marais. Il y a bien des années, ces deux familles se sont associées lorsque l'un des fils de l'une a épousé l'une des filles de l'autre, mais au cours des générations suivantes ces deux familles se sont mélangées de manière si consanguine qu'il n'y a plus moyen de différencier les membres des différents groupes. La plupart des gens qui vivent ici sont tellement corrompus et affligés de mutations qu'ils sont à peine capables de mener une vie normale. Pour la plupart, ils se contentent de baragouiner en bavant, assis sur des amas de leurs propres excréments, en gloussant stupidement à la vue des infortunes de leurs congénères.

Massimo



Massimo n'a pas très bien réussi à faire prospérer sa population. Sa politique d'impôts élevés et ses méthodes de gouvernement relâchées ont incité la plupart des autochtones à quitter sa principauté.

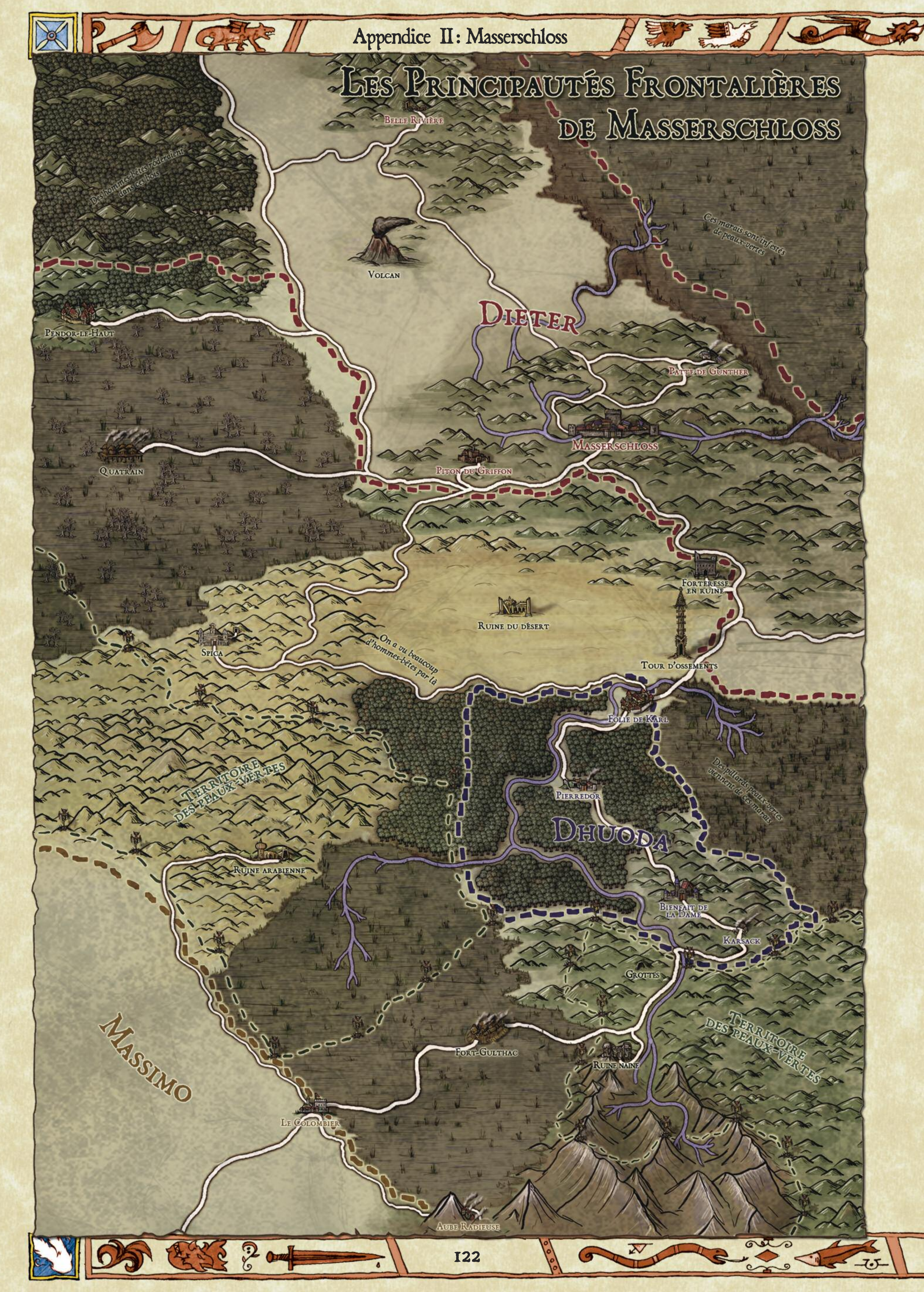
Le Colombier

La seule véritable communauté de la principauté est un village de 180 habitants environ. Il est situé en bordure d'un marais et tire sa principale source de revenus des voyageurs qui parviennent à traverser les marécages ou le désert empoisonné. Un groupe de shalléens est venu y installer un petit hôpital, mais ils ne cessent de se quereller avec le prince au sujet des taxes et des impôts. En dépit de ces disputes continuelles, le prince les protège lorsqu'ils sont menacés.

Aube Radieuse

Il n'y a pas beaucoup d'exploitations dans le territoire de Massimo. Les citoyens qui restent sous sa protection le font parce qu'ils n'ont pas les moyens de partir ou parce que d'autres conditions leur interdisent d'émigrer ailleurs. Aube Radieuse est l'une de ces exploitations. Sa population se compose d'une famille étendue dont les membres vénèrent tous Slaanesh ouvertement et sont extrêmement dégénérés par la consanguinité. En temps ordinaire, ils auraient déjà été exterminés pour leurs activités, mais ils vivent en lisière de la principauté, dans les contreforts des montagnes, et jusqu'à présent leur isolement leur a permis d'éviter d'attirer l'attention.




Les Principautés Frontalières de Masserschloss
Belle Rivière
Des hommes-bêtes rôderaient dans ces bois
Ces marais sont infestés de peaux-vertes
Volcan
Dieter
Pendor-le-Haut
Patte de Gunther
Masserschloss
Quatrain
Piton du Griffon
Forteresse en ruine
Ruine du désert
Spica
On a vu beaucoup d'hommes-bêtes par là
Tour d'ossements
Folie de Karl
Des pillards peaux-vertes viennent de ces marais
Pierredor
Territoire des peaux-vertes
Dhuoda
Ruine arabienne
Bienfait de la Dame
Karsack
Grottes
Massimo
Fort-Gulthac
Territoire des peaux-vertes
Ruine naine
Le Colombier
Aube Radieuse

Dhuoda



Des trois principautés de la région, celle de Dhuoda est sans conteste la moins étendue, mais on y trouve tout de même deux villages et une poignée d'exploitations.

Le Bienfait de la Dame

C'est ce petit village qui abrite le siège du gouvernement de Dhuoda. Il est situé dans les collines, dans un site aisément défendable et elle a dépensé sans compter afin de fortifier sa communauté contre les attaques des peaux-vertes et de ses rivaux. L'architecture et la culture y sont clairement influencées par la Bretonnie. On y trouve même une chapelle du Graal. Pour la plupart, les autochtones se montrent plutôt sceptiques envers les croyances religieuses de Dhuoda, mais un mouvement commence à naître au sein de la population.

La Folie de Karl

C'est un village plus important que Le Bienfait et dont la population augmente régulièrement depuis que l'on a découvert un filon d'argent dans ses environs. Il se situe à l'entrée d'une étroite bande de terre qui permet de traverser rapidement un répugnant marais et on y voit passer un bon nombre de voyageurs, de marchands et d'aventuriers. Du fait de son intérêt économique et étant donné la richesse de la communauté, c'est une bourgade bien fortifiée et protégée par une compagnie de mercenaires expérimentés.

Le village tire son appellation d'un énorme hôtel de ville, mal conçu et inachevé, dont l'ébauche se dresse au milieu de la place centrale. Karl, le fondateur de ce village, voulait bâtir un édifice assez grand pour concurrencer tout ce qui pouvait se voir dans l'Empire. Il ambitionnait de devenir prince, mais il fut chassé par la population lorsque ses concitoyens se rendirent compte qu'il était en train de ruiner le village pour terminer son bâtiment. C'est ainsi que le village reçut le nom qui est à présent le sien.

Karsack

Plusieurs familles vivent sur cette exploitation. Elle est située assez près du Bienfait de la Dame pour bénéficier de sa protection, tout en conservant une certaine autonomie. C'est un endroit intéressant car c'est la demeure de Ludmilla, une sorcière exilée et une ardente partisane des idéaux démocratiques. Elle a dû fuir Altdorf lorsque les Collèges de Magie ont découvert ses liens avec un groupe de violents agitateurs. Elle est parvenue à se faufiler hors de son collège avant d'être arrêtée et s'est enfuie vers les Principautés pour s'y cacher. Depuis son arrivée dans cette exploitation, la population locale a augmenté car les gens sont attirés par son pouvoir et la protection qu'elle peut leur offrir.

Pierredor

C'est la deuxième exploitation remarquable de la principauté. Elle a été construite sur le site d'une mine de cuivre particulièrement généreuse, exploitée depuis des siècles. C'est une communauté riche, puissante et bien protégée car les familles qui y vivent investissent une bonne partie de leur fortune dans les moyens de protection du village.

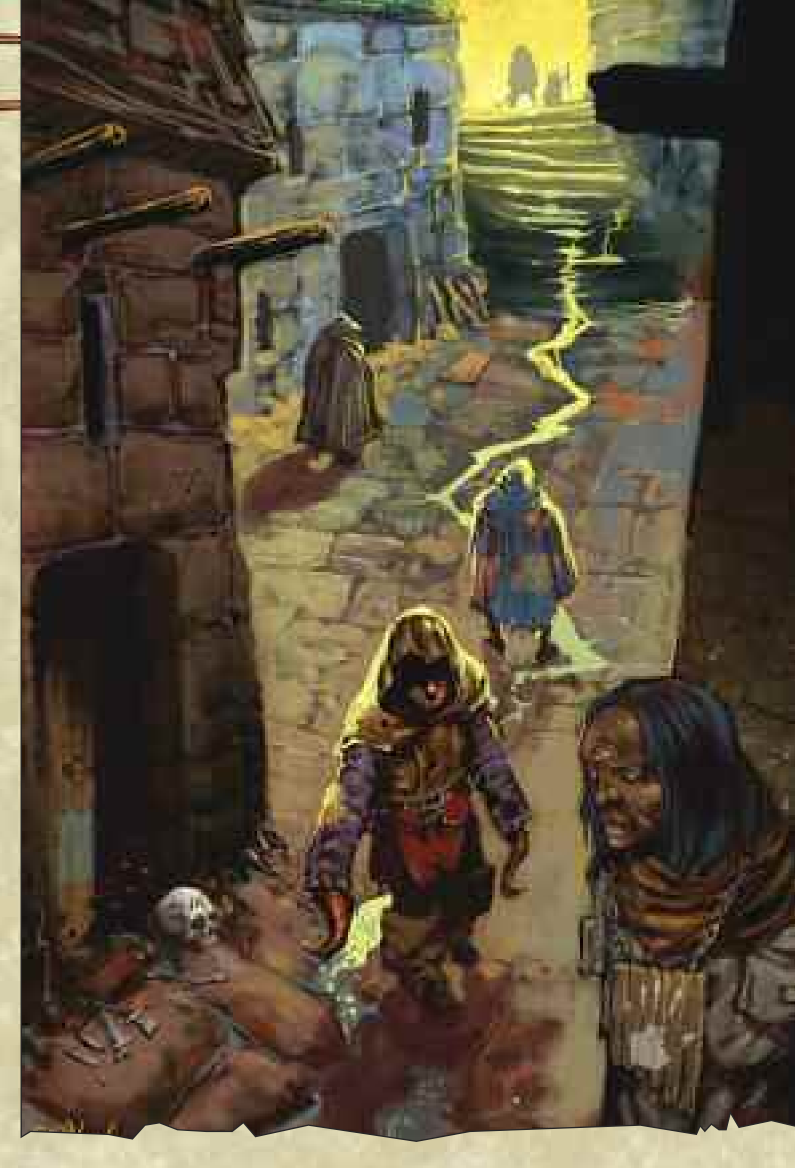
Les territoires indépendants



En plus des communautés que l'on trouve au sein des principautés, il en existe un certain nombre qui sont implantées sur des territoires indépendants.

Fort-Gulthac

Ce village de moyenne importance est installé dans un marais entre les principautés de Massimo et Dhuoda et c'est grâce à son dangereux environnement qu'il est parvenu à perdurer. Sa population est majoritairement composée d'écumeurs des marais qui explorent le bourbier environnant pour y récolter les antiques trésors dormant sous ses eaux saumâtres. Les villageois sont des individus aguerris, endurcis par le milieu dans lequel ils vivent et par



leur métier et ils ont repoussé d'innombrables attaques de peaux-vertes. Le village a été baptisé d'après son fondateur, Gulthac.

Pendor-le-Haut

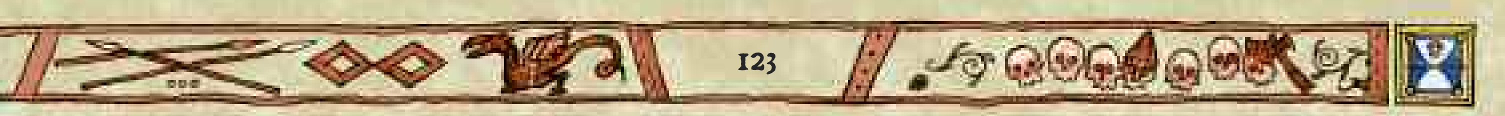
Aux yeux des étrangers, cette grande communauté n'est qu'un simple village qui lutte pour sa survie dans ce monde hostile, accroché aux collines non loin des frontières de Dieter. Mais en vérité, ce village est loin d'être d'ordinaire. Il est entièrement peuplé des membres d'un important culte de Tzeentch qui n'attendent qu'un signal de leur dieu pour se soulever. Pendor-le-Haut se trouve dans les hauteurs, en bordure de la principauté de Dieter.

Quatrain

Il s'agit d'un autre village important de ces régions indépendantes. Installée près d'un marais boisé à la végétation très dense, cette communauté fondée par des Bretonniens est célèbre pour ses magnifiques pièces d'ébénisterie. Le village exporte du bois de construction et des produits manufacturés dans toutes les Principautés Frontalières et au-delà. Les meubles de Quatrain sont même connus et appréciés dans des villes aussi lointaines que Nuln. Néanmoins, les villageois commercent surtout avec Masserschloss car il est bien trop coûteux et risqué de ne compter que sur l'exportation pour prospérer.

Spica

C'est le dernier village qui puisse présenter un quelconque intérêt dans ces régions indépendantes. Il s'agit d'une communauté d'origine tiléenne essentiellement composée de mineurs et de fabricants d'objets en étain. Elle entretient des relations commerciales florissantes avec Masserschloss, mais aussi avec la principauté de Dhuoda, dont les frontières sont plus proches. À part tout ce qui a trait à l'étain, il n'y a pas grand-chose d'intéressant à voir ici.





LES DANGERS

Comme si les querelles des humains ne suffisaient pas à déstabiliser la région, on trouve aussi toutes sortes de créatures répugnantes tapies dans les forêts et les marais de Masserschloss. Un certain nombre de menaces monstrueuses ne font qu'exacerber les tensions entre les trois princes en s'attaquant aux communautés pour les anéantir et s'emparer de leurs terres. Les peaux-vertes et les infâmes serviteurs du Chaos grouillent dans la région et menacent tout ce que les princes ont eu tant de mal à construire à force de sang versé et de trésors dépensés.

Le Chaos



L'un des dangers majeurs auxquels doivent faire face les princes est celui que représentent les abominables cultistes du Chaos. En plus des villages corrompus dont nous avons parlé plus haut, il existe deux bandes nomades qui sont toutes dévouées aux Sombres Pouvoirs. La première est une harde d'hommes-bêtes et de mutants qui survivent en pillant les plus petites communautés. Ils sont basés dans les collines boisées à l'ouest de la principauté de Dieter et ils louent leurs services à la fois aux humains et aux peaux-vertes.

Ils représentent une menace considérable, mais cela n'est rien comparé à l'horreur qui attend son heure dans les bad-lands. Au centre du désert vit une immense horde d'hommes-bêtes et de mutants qui servent un démon des temps anciens, lié aux ruines d'un temple enseveli. Comme le démon ne peut quitter sa prison, il manipule ses laquais en communiquant avec eux dans leurs rêves. Ce démon, qui désire ardemment être libéré de sa prison, a lancé un appel psychique pour attirer toujours plus de cultistes vers son antre souterrain.

Les peaux-vertes



Malgré la menace permanente du Chaos, le danger le plus immédiat est sans doute l'invasion des peaux-vertes. Dans cette région, on peut en trouver quatre troupes importantes qui ne cessent de se livrer à toutes sortes de déprédations. Le premier groupe est composé d'une horde de snotlings et de gobelins, menés par des orques et un bon nombre de trolls, et il rôde non loin des frontières du royaume de Dhuoda. Jusqu'à présent, celle-ci est toujours parvenue à repousser leurs attaques et tout le monde pense que ces peaux-vertes ne vont pas tarder à migrer pour aller s'attaquer à des proies plus faciles, probablement en envahissant les terres de Massimo. Ceci dit, la présence de ces monstres n'inquiète pas les gens outre mesure car ils sont désorganisés et leurs chefs orques ne sont pas assez nombreux pour parvenir à les contrôler bien longtemps.

Si ces peaux-vertes étaient les seuls contre lesquels les habitants de Fort-Gulthac aient à se défendre, il n'y a aucun doute qu'ils parviendraient à les disperser sans avoir besoin d'aucune aide. Hélas, une autre horde opère depuis le désert et attaque fréquemment ce fortin. Cette horde est forte de plus de 1 000 gobelins et de 100 orques et elle est menée par 50 orques noirs. Voilà un groupe qui représente une menace significative, à la fois pour l'avant-poste et pour la principauté de Massimo. Jusqu'à présent, cette horde n'a pas réellement mené d'attaques très structurées, mais les gens s'accordent à penser qu'une offensive sérieuse est inévitable.

L'existence de ces deux groupes met l'accent sur l'alliance entre Dhuoda et Massimo. Bien que leur idée initiale ait été de s'allier contre Dieter, ils espèrent tous les deux pouvoir œuvrer ensemble afin de survivre à la menace grandissante des peaux-vertes.

Deux autres groupes mettent la région en péril. Le premier est relativement peu nombreux, composé d'un mélange de snotlings, d'orques et de trolls ; il est très mobile et fait dans le raid éclair. Ces monstres sont connus pour sacrifier leurs snotlings sans le moindre scrupule. Ils sont basés dans le marais broussailleux de l'est, mais restent rarement au même endroit pendant bien longtemps.

Le dernier groupe n'est pas beaucoup plus important et il est principalement composé de snotlings ; toutefois, on y trouve une quantité tout à fait inhabituelle d'orques noirs pour une troupe de cette taille. Ceux-ci se sont séparés d'une horde beaucoup plus importante, loin de Masserschloss, et les chefs orques noirs s'efforcent de recruter plus de peaux-vertes afin de créer une grande horde capable de massacrer tous les répugnants humains qui souillent leurs territoires. Cette bande est nomade, mais elle a tendance à rester dans les parages du marais du nord-est, en pratiquant de nombreux raids afin de compléter leurs maigres ressources. Cependant, même s'ils se livrent au pillage, les chefs orques noirs ont des projets plus grandioses et n'hésitent pas à s'attaquer à d'autres bandes de peaux-vertes afin de se procurer des esclaves destinés à gonfler les rangs de leur armée. Ils attaquent leurs congénères au moins aussi souvent que les créatures plus civilisées. Si personne n'entreprend de contrecarrer leurs projets rapidement, ils risquent de devenir une menace majeure.

COMMENT UTILISER MASSERSCHLOSS

C'est une région particulièrement dynamique et une toile de fond parfaite pour une excitante campagne dans les Principautés Frontalières. Les tensions montantes entre les princes s'ajoutent au péril vert et aux menaces du Chaos, ce qui permet d'envisager toutes sortes de campagnes différentes dans cette région.

Pour les joueurs qui ont l'ambition de gouverner leur propre principauté, un certain nombre de villes indépendantes leur tendent les bras, prêtes à être investies. Bien évidemment, à peine assis sur leur trône, ils devront apprendre à naviguer sur les eaux perfides des courants politiques de Masserschloss.

Si vous avez plus de goût pour le massacre et le sang, les PJ peuvent être sollicités pour défendre un village attaqué par une horde de peaux-vertes. Ils devront alors trouver le moyen de consolider les défenses du lieu, recruter des volontaires et peut-être même effectuer des missions de reconnaissance ou infiltrer les rangs des peaux-vertes afin de les affaiblir. Naturellement, s'ils réussissent, ils seront couverts de gloire, encensés par la population et pourraient même se voir solliciter pour le diriger, ce qui les placerait dans la position inconfortable de chefs d'une communauté.

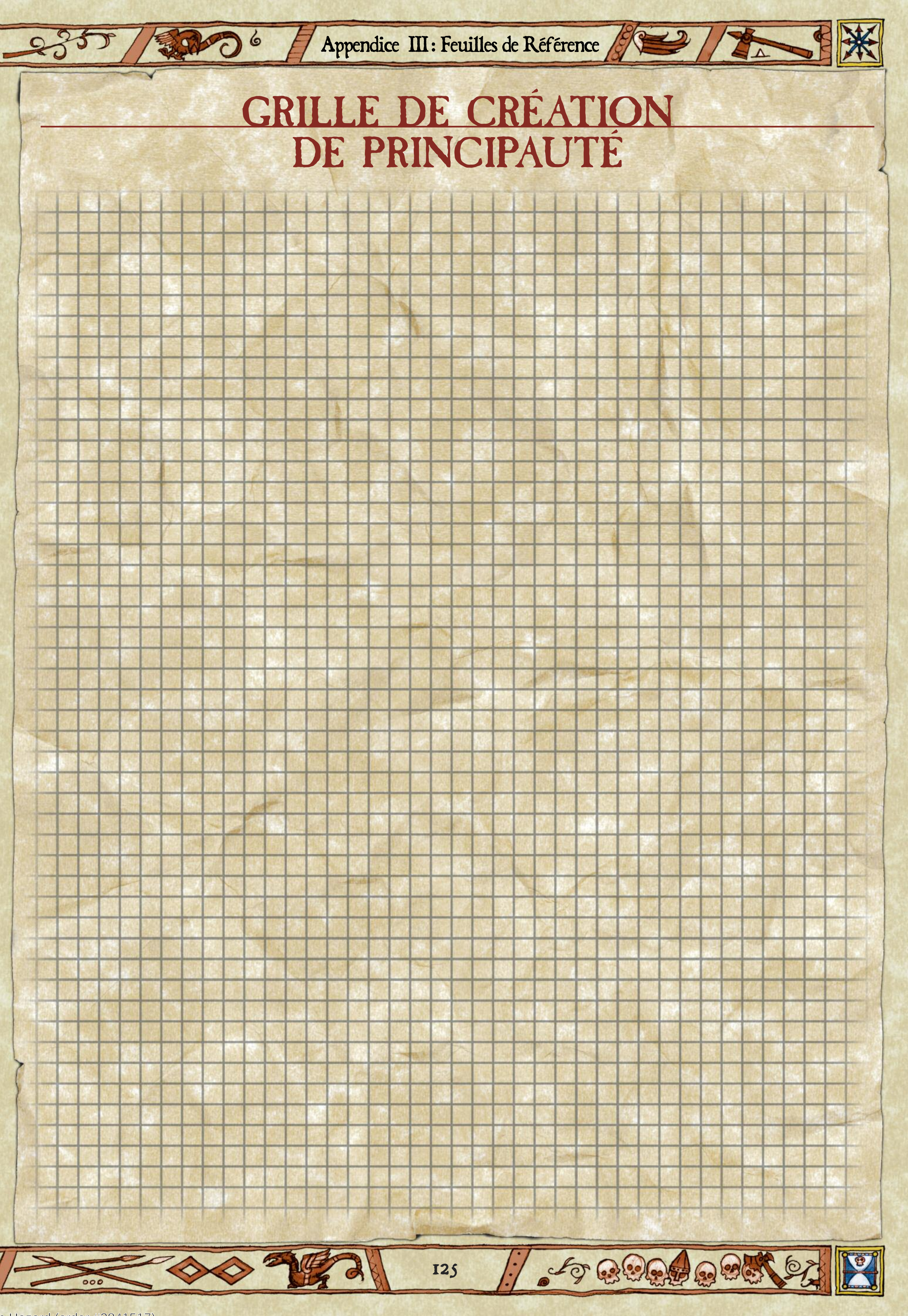
Par ailleurs, il y a la menace grandissante du Chaos. Quels secrets se dissimulent sous la surface du désert ? Quelles peuvent être les intentions du démon ? Les cultistes réussiront-ils à découvrir un moyen de libérer l'abomination qui sommeille ? Pour les histoires d'horreur et les jeux basés sur les enquêtes, les PJ peuvent explorer la région et les étranges communautés que le Chaos a corrompues. La clef de la libération du démon pourrait bien se trouver dans différents villages et, après avoir entendu parler de quelques meurtres commis dans des circonstances troubles, les PJ pourraient lever le voile sur une étrange histoire et découvrir la menace terrifiante qui pèse sur tous ceux qui vivent en lisière du désert empoisonné.

Enfin, il y a également le nécromancien. Qui était-il ? Pourquoi ses attaques se sont-elles si soudainement arrêtées ? Quels peuvent bien être les secrets que recèle sa tour d'ossements ?

Indépendamment de votre style de campagne favori, il est possible d'élaborer une quantité d'histoires en prenant Masserschloss pour base. Vous pourriez en parler avec vos joueurs, afin d'évaluer ce qui leur plaît le plus ou simplement leur présenter la région et les laisser choisir leur voie. Toutefois, si vous envisagez de jouer une campagne complète, ne préféreriez-vous pas créer votre propre univers ? Après tout, lorsque l'on se donne le mal d'accomplir tant de travail, autant en récolter tous les honneurs.



GRILLE DE CRÉATION DE PRINCIPAUTÉ





RÉSUMÉ DE CRÉATION DES PRINCIPAUTÉS

1. Détermination de l'aspect géographique
(Chapitre I : Le cadre des Frontalières, page 6)

1. Jetez les dés et consultez la **Table 1–1 : géographie**, en ajoutant le bonus en cours (0 au départ).
2. Si le résultat est inférieur à 101, passez à l'étape 3. Sinon, passez à l'étape 9.
3. Si vous obtenez un cours d'eau (jet se terminant par un 0), passez à l'étape 6. Sinon, passez à l'étape 4.
4. Lancez les dés indiqués pour déterminer l'étendue de la zone.
5. Placez la zone sur la carte. S'il ne reste plus de place, arrêtez-vous là, sinon, passez à l'étape 7.
6. Ajoutez un cours d'eau à votre carte, de façon cohérente.
7. Ajoutez 10 à votre bonus en cours.
8. Recommencez à l'étape 1.
9. Lancez les dés et consultez la **Table 1–2 : particularités géographiques**.
10. Placez la particularité géographique sur la carte.
11. Le bonus en cours reprend sa valeur initiale (zéro).
12. Recommencez à l'étape 1.

2. Détermination des ruines
(Chapitre I : Le cadre des Frontalières, page 10)

1. Consultez la **Table 1–3 : ruines anciennes** pour déterminer le nombre de ruines. Notez le résultat.
2. Consultez la **Table 1–4 : type de ruines** pour déterminer le type de la ruine.
3. Consultez la **Table 1–5 : menaces anciennes** pour déterminer le type de menace que renferme la ruine.
4. Consultez la **Table 1–7 : fonction de départ** de la ruine pour déterminer le rôle originel du site.
5. Consultez la **Table 1–8 : causes de la chute** pour déterminer les raisons qui ont réduit le site en ruine.
6. Répétez les étapes 1 à 5 jusqu'à ce que vous ayez traité tous les sites en ruine.
7. Servez-vous de la **Table 1–6 : âge du site** pour déterminer l'époque du site originel et inventer une histoire qui donne une cohérence à tous les éléments précédents.

3. Conception d'un prince
(Chapitre II : Les princes des Frontalières, page 19)

1. Si vous n'avez rien décidé, vous pouvez lancer les dés et consulter la **Table 1–3** pour déterminer le nombre de princes de votre région.
2. Consultez la **Table 2–1** pour déterminer le type de prince.
3. Consultez la **Table 2–2** pour déterminer la race du prince.
4. Consultez les **Tables 2–3** et **2–4** pour déterminer l'expérience personnelle du prince.
5. Consultez les **Tables 2–5**, **2–6**, **2–7**, **2–8** et **2–9** pour déterminer le caractère du prince.
6. Consultez la **Table 2–10** pour déterminer la taille de la cour du prince.
7. Consultez la **Table 2–11** pour définir le titre du prince.
8. Reprenez à partir de l'étape 2 pour chaque prince.

4. Détermination des relations
(Chapitre II : Les princes des Frontalières, page 32)

1. Divisez les princes en groupes entretenant des relations. Dans les zones comptant un petit nombre de princes, un seigneur par groupe est tout à fait convenable.
2. Consultez la **Table 2–12** pour déterminer la nature de la relation, et la **Table 2–13** pour définir depuis combien de temps elle existe.
3. Consultez la table appropriée des **Tables 2–14** à **2–22** pour définir les causes qui ont mené à cette relation.
4. S'il vous faut définir d'autres relations entre princes, reprenez à l'étape 2. Sans cela, allez à l'étape 5.
5. Intégrer les événements engendrés par la relation à l'histoire récente de la contrée.

5. Récapitulatif pour les communautés
(Chapitre III : Les habitants des Frontalières, page 42)

Les communautés sont d'abord créées pour chaque principauté, puis pour les zones indépendantes.
1. Déterminez si la zone contient une ville.
2. Utilisez la **Table 3–1** pour obtenir le nombre de villages qui existent dans cette zone.
3. Lancez 1d10 pour trouver le nombre d'exploitations intéressantes de la zone.
4 Pour chaque communauté, utilisez la **Table 3–2** afin de lui attribuer des caractéristiques particulières. Ceci entraîne souvent un jet de dé supplémentaire sur une table auxiliaire.

6. Récapitulatif des dangers des Principautés
(Chapitre IV : Les dangers des Frontalières, page 57)

1. Grâce à la **Table 4–1**, fixez le nombre de repaires de la région.
2. À l'aide de la **Table 4–2**, définissez le type des monstres habitant chacun de ces repaires.
3. En fonction de ces monstres, utilisez les tables appropriées, de la **Table 4–3** à la **Table 4–12**, pour caractériser les habitants de chaque repaire.







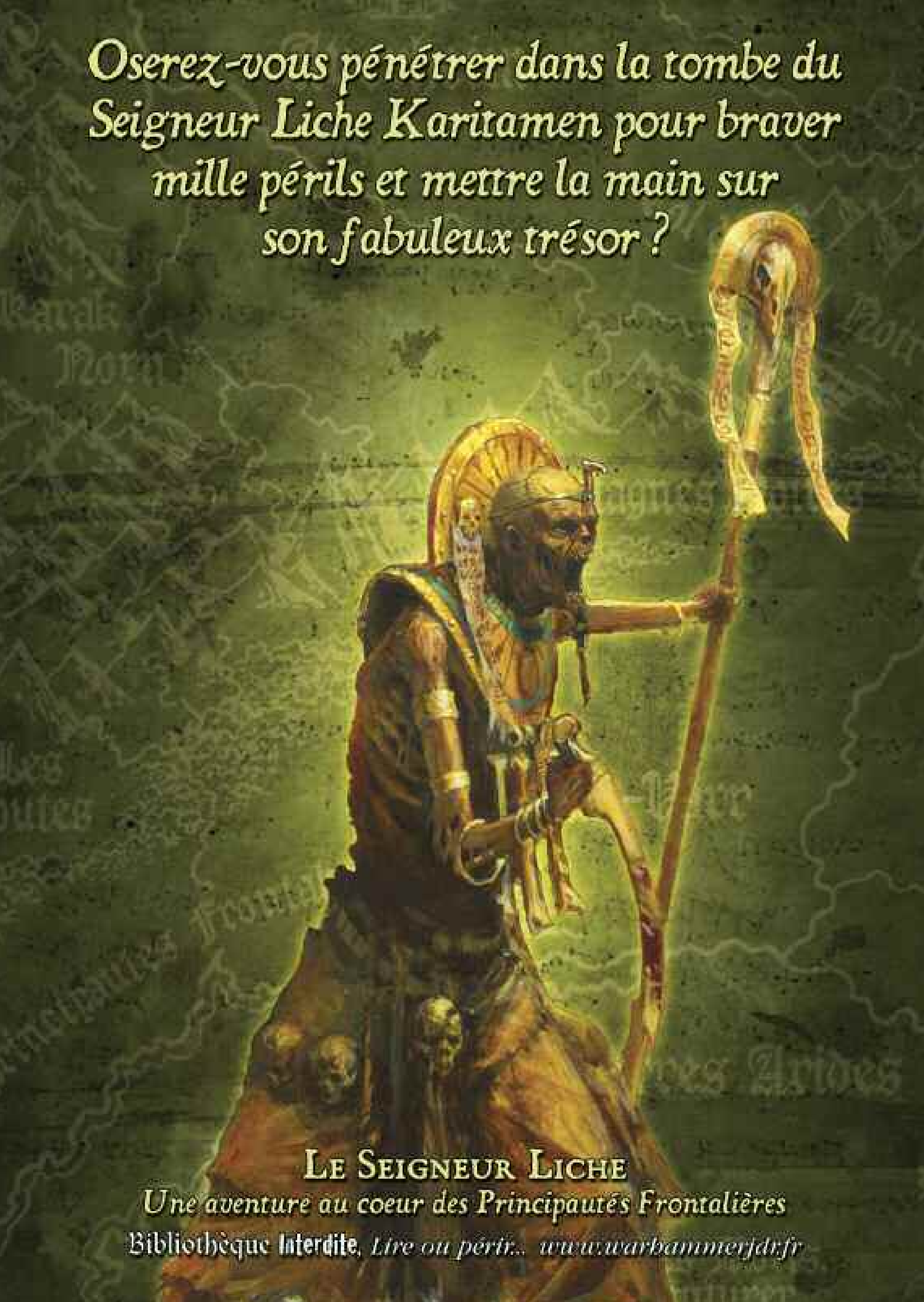


~ Index ~

A






Oserez-vous pénétrer dans la tombe du Seigneur Liche Karitamen pour braver mille périls et mettre la main sur son fabuleux trésor ?
Le Seigneur Liche
Une aventure au coeur des Principautés Frontalières
Bibliothèque Interdite, Lire ou périr... www.warhammerjdr.fr